Vol.159

COME PLAY 来玩吧！德国莱比锡游戏展前瞻

游戏机实用技术 TV GAME

本期赠品
酷图秀画册／Gamehalo VCD

攻略透解

梦幻骑士V
极魔界村
SD高达G世纪携带版

研究中心

战国BASARA 2
大武斗会百战分析

女神侧身像2希尔梅丽娅
红莲之邪道攻略

铁拳 暗之复苏
全角色最大伤害连续技

特企
口袋里的战争
游戏界军械巡礼之手枪篇

特稿
纪念风华正茂的岁月
后E3时代的历史回眸

评论
游戏末世论
盛世危言在业内悄然兴起

强作冲击
最终幻想III 经典名作的初次移植

游戏光环 Gamehalo

女神侧身像2
难点宝箱取得影像攻略

街机名作博物馆 第2集 魔界村传奇

热血最强 重温旧梦 绿色兵团 最速通关影像

前线狙击 | ■ 使命召唤3 ■ 机动战士高达 锁定目标 ■ .hack//G.U. Vol.2 思念之声 ■ 天诛 千乱

2006.9B 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
18>
9 771008 060006

SMV www.plumbook.cn

北通
BETOP
北通TV产品
四剑客
北通PS2游戏周边
<< 精品(部分)推荐
北通瞬风268
★ 轿车式、跑车式
双方式换档选择
★ 专业级C型固定架
★ 标准街机盘面
(10inch)
新品
BTP-3268 PS2 震动
北通街机摇杆2合1
★ 真实再现街机感觉
★ 定位精准反应灵敏
★ 独立连发蓝灯指示
★ USB/PS2二合一
新品
BTP-4218 PS2 USB
北通神鹰
★ 握感稳实
流線型+软胶握把
★ 方向键定位精准
★ 全方位下压摇杆
BTP-2216 PS2 震动
北通神射手2
★ 红外瞄准
★ 仿真退膛
★ 自动连射
BTP-2528 PS2
LABS
GAMESPOT游戏评分推荐产品
广州市北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com
技术支持：support@betop-cn.com 服务热线：020-38736400
拥 / 有 / 北 / 通 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松
(更正：上期“北通安徽芜湖经销商”更正为“芜湖次世代 电话：0553-3295010 地址：芜湖市九华山路231号”)

上海大学

SHANGHAI UNIVERSITY

三维游戏影视动画2006年秋季班

欢迎进军本世纪最具前景&最酷最炫的三维动画世界！

重点提醒：

- 成绩合格者颁发由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可并统一印制的上海市紧缺人才岗位资格证书；
- “211工程”重点大学举办，一流的软硬件环境及优秀的专业师资；
- 四载十三期一千多学员办学成果，打造上大CIA游戏影视动画教育品牌；
- 毕业学生定向盛大、昱泉、水晶石、上海卡通等百余家游戏动画企业输送；

开设专业：

三维游戏动画专业（一年全日制）
（三维游戏建模、动画制作、三维游戏片头动画制作）

三维影视动画专业（一年全日制）
（三维角色动画、影视特效制作、房产建筑动画制作）

三维玩具动画专业（一年全日制）
（三维卡通、动画、原画制作、专业玩具、手办设计）

报名条件：

高中（含职高、中专）以上学历，年满18周岁，免试入学。

证书：

学习期满成绩合格，颁发上海大学结业证书和上海市紧缺人才岗位资格证书及CIA专业认证证书，并可参加MAYA和3dsmax国际认证

开学时间：10月30日

www.cia-china.com

021-62539082

主办单位：上海大学成人教育学院

咨询热线：021-62539082
e-mail:zhaosheng@cia-china.com

报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室
详情登录：www.cia-china.com

www.plumbook.cn

游戏机实用技术 TV GAME

总第159期 TV GAME半月刊
2006年9月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

9B
COVER STAFF
封面用图:《VR战士5》
设计总监／封面设计:Jason
©SEGA Corporation 2006

CONTENTS
Part 1

游戏情报站

微软狙击PS3秘密武器现身！ 6
Wii行情看好，任天堂坐地起价？ 6
普通玩家也能做出《光环2》！ 7
PSP出货2000万，即将降价50美元？ 7
日本掌机市场规模比家用机高一倍！ 8
新闻评论 游戏末世论 12

强作冲击

最终幻想III 24

前线狙击

.hack//G.U. Vol.2 思念之声 30
天诛 千乱 32
机动战士高达 锁定目标 34
使命召唤3 36

攻略透解

特快专递

旋律天国 47

游戏立方

多边共享区 56
绘梦人之丹野忍 60
问题小卖部 62

研究中心

女神侧身像2 希尔梅丽娅 86
恐怖惊魂夜3
三日月岛事件的真相 90
战国BASARA 2 92
铁拳 暗之复苏 94

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

战国BASARA 2 ① Capcom ② ACT ③
PS2 ④ 战国BASARA 2 ⑤ 2006年7月27日 ⑥ ⑦ 日版
1人 ⑧ 143KB ⑨ 6980日元 ⑩
无对应周边 ⑪ ⑫ 推荐玩家年龄：12岁以上

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.售价 11.对应的额外周边/备注信息 12.推荐玩家年龄

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

8月25日 全国上市

10大看点!

1 闘劇'06 格斗盛典 对战影像精选

2 热血最强 鬼武者3 全程最速 国人制造 大幅超越日本最好成绩！

3 战国BASARA2 CG精选收藏

4 劲作特搜队 为你盘点夏季热门游戏！ 伊莉丝的工作室 伟大的幻想/异度传说 三章 女神异闻录3/合金猎犬/捉猴啦！百万猴军 女神侧身像2/合金弹头3D/战国BASARA2 灵弹魔女/极魔界村/D.O.N.斗技场

5 美少女游戏频道 动听的主题曲与可爱的美少女动画！

6 动漫地带 一同回顾CLAMP 17年的动漫历程 带你进入CLAMP的动漫世界

7 焦点游戏交叉评论总动员 丧尸围城

8 特别企划 红色的反恐飓风 汤姆·克兰西系列反恐游戏全回顾

9 新增 潜龙谍影4专栏 第一期：登场角色全面介绍

10 又有好礼送！ 游戏光环DVD特制游戏主题卡片

游戏机 TV GAME 实用技术

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容。一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权）。对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS
Part 2

总顾问：李子奇
社长／总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王文
执行主编：郑翔

责任编辑：王祥 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 马岚 黄毅华 屈浩湘 李星 王烨一 刘志浩 杨方强 罗皓彬

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市秋家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2006年9月16日
定价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

大魔界村 光盘
魔界村 光盘
月姬格斗 光盘

FC

绿色兵团 光盘

GBA

旋律天国 45 47

NDS

涅吉！？超 麻帆良大战 切入☆执行契约 41
三国志大战DS 40
新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园 42
星际火狐 秘密指令 45
最终幻想III 24 光盘

PS2

.hack//G.U. Vol.2 思念之声 30
Fate/stay night 光盘
大众网球 42 光盘
恶代官3 42
间谍猎人：无处可逃 41
恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相 90
梦幻骑士V 世代传承 44 64
女神侧身像2 希尔梅丽娅 46 86 光盘
使命召唤3 36
心跳回忆Girl'sSide 2nd Kiss 55
月姬格斗Act Cadenza 45 55 光盘
战国BASARA 2 92
转生学园月光录 43
捉猴啦 百万猴军劲爆大出击 55

PS3

机动战士高达 锁定目标 34
战地双雄 43

PSP

SD高达G世纪 携带版 44 80
地牢围攻：苦痛王座 40
极魔界村 44 74 光盘
使命召唤3 36
死神BLEACH 灵魂升温3 55
天地之门2武双传 光盘
铁拳 暗之复苏 94
星相仪 便携版 41
星战佣兵 45

SFC

超魔界村 光盘

Wii

使命召唤3 36

Xbox

使命召唤3 36

X360

蓝龙 光盘
灵弹魔女 45
丧尸围城 44
使命召唤3 36
天诛 千乱 32 光盘
战地双雄 43

收藏者：

收藏日期：

固定栏目

排行榜 检阅游戏销售的实际成绩 22
新作短波 未发售游戏的最新资讯大杂烩 40
黄金眼 最近发售游戏的多视角评价 44
火热秘技 最快速、最实用的秘技火热呈上 55
互动信箱 一起办好属于大家的游戏杂志 97
绯色蝶页 欢迎来到游戏美少女的世界 98
自由谈 让读者玩友在此畅所欲言 100
游戏动漫园 游戏与动漫的互动 102
游风艺苑 用画笔描绘你自己的游戏 104
读编往来 读者与编辑的轻松交流 105
小编寄语 倾听小编们的生活感悟 108
新作发售表 近期即将发售的游戏列表 110

游戏光环 Gamehalo 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 游戏光环Gamehalo 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！

01 街机名作博物馆 第2集 魔界村传奇 09：33
02 《天诛 千乱》 03：04
03 《大众网球》&《天地之门2武双传》 04：08
04 《最终幻想III》 03：04
05 《蓝龙》 03：26
06 《女神侧身像2》红莲之迷宫 难点宝箱取得影像攻略 10：08
07 热血最强 重温旧梦《绿色兵团》最速通关影像 11：38
08 《月姬格斗》连续技精选 04：29
09 游戏动漫园 08：46
10 电影前线 《魔高一丈》 《无间行者》 《海军陆战队》 07：49
11 ENDING SONG 《Fate/stay night》 01：33

www.plumbook.cn

COME PLAY 来玩吧！

——德国莱比锡游戏展前瞻

随着E3展转型为业界内部交流会，在德国莱比锡举办的“游戏大展”(Games Convention)将会成为仅次于东京游戏展的全球第二大游戏展，其在欧美的规模和影响力跃居首位。E3转型的公告发表之后，莱比锡游戏展的受关注度空前高涨，多家重要游戏公司相继发表了在GC 2006上的展出计划。根据主办方提供的数据，去年莱比锡游戏展共吸引了13.4万人，有来自全球15个国家的280家参展商，以及2000名来自28个国家的记者。而今年莱比锡游戏展的参展商数量比去年多了31%，展厅面积增加了13%，预计将会吸引15万名观众。以目前莱比锡游戏展逐年大幅度膨胀的趋势，或许这个在德国举办的游戏展将有机会成为游戏业的下一个E3！

文 星夜

▲圆弧状造型的莱比锡会展中心。

德国莱比锡游戏大展

举办时间	2006年8月24～27日
业内人士开放日	2006年8月23日
举办地点	莱比锡会展中心
会场面积	9万平方米
参展商数量	367家
预计参观人数	15万人

莱比锡游戏展始创于2002年，是一个面向普通观众的开放展会。莱比锡游戏展的主题是“COME PLAY”(来玩吧)。除了游戏外，该展会还覆盖了信息娱乐和教育娱乐领域。莱比锡游戏展虽然刚创立不久，但主办方对各阶层的需求都非常贴心。为了防止未成年人接触成年级别的游戏，主办方会根据年龄给观众发放不同颜色的手环，例如6岁以下为黄色，12岁以上为绿色，16岁以上为蓝色，18岁以上为红色，某些游戏展区需要持有相应颜色的手环才能进入。为了照顾商务人士，展厅内设立了只有提前登记和审核才能进入的“商务中心”，这里专门面向专业观众、参展商和媒体，提供了一个安静舒适的商务交流环境。开展前一天为面向业内人士的专业开放日，将举办各种新闻发布会。

音乐盛典中开张的GC 2006

以往莱比锡游戏展都会通过一场音乐会作为展会的开张典礼，今年也不例外。GC 2006的音乐会将于8月23日晚上8点在莱比锡的Gewandhaus举办，其1000张门票早已于7月底销售一空。这场音乐会上将会有《最终幻想》、《恶魔城》等经典游戏系列的交响乐，由著名的布拉格FILMharmonic交响乐团演奏。届时，制作了《模拟城市》、《模拟人生》等畅销大作的著名游戏制作人Will Wright将会发表演讲。

展会焦点：8月23日新闻发布会

上午8:30～9:15 GC开展新闻发布会

与E3一样，正式开展前的新闻发布会是莱比锡游戏展的重头戏。不同的是，莱比锡游戏展的各厂商发布会并不是分散在市区各地举办，而是集中在会场内举办，为参展商节省了另外租场举办发布会的费用，记者们也不用到处奔波。

上午9:15～10:00及下午2:00～3:00 EA新闻发布会

《孤岛危机》

EA占领了欧洲游戏市场的最大份额，本届GC展EA也将会携大批一线大作参展。目前已经确定的有《极品飞车：卡本峡谷》、《半条命2：第二章》、《孤岛危机》、《战地2142》、《命令与征服3》等。其中由德国Crytek公司开发的《孤岛危机》相信会有重要情报公开。

上午10:15～11:15 任天堂新闻发布会

主题：“Wii prove our promise”

之前业界广泛流传Wii将于9～10月期间发售，而由于任天堂从来不参加TGS，GC 2006成为任天堂公布Wii售价和发售日的最佳地点。任天堂的新闻发布会主题已经确定为“Wii Prove our promise”(Wii将证明我们的诺言)，届时相信会有重要情报公布。另外根据欧洲媒体透露，任天堂可能会公开5款首次亮相的Wii新作。

上午11:30～12:30 Konami新闻发布会

基于《WE》的“《职业进化足球》系列”在欧洲的声势正在赶超《FIFA》，欧洲市场对于Konami的重要性越来越高。GC 2006上Konami已经确认出展次世代的《职业进化足球6》，这是该作的首次公开亮相。此外，当初《潜龙谍影4》便是Konami在德国举办的《MGS3》首卖会上宣布开发的，而此次小岛秀夫也将会携《潜龙谍影4》以及PSP的《潜龙谍影：Portable Ops》参展。

次世代《职业进化足球》

上午12:00～1:00 育碧新闻发布会

《分裂细胞：双重间谍》

今年是育碧创立二十周年，这家位于法国的游戏公司经过这几年的高速成长大有成为欧洲第一游戏发行商的趋势。在GC 2006上，育碧也将会有大规模展出。目前可以确定的重要作品包括《分裂细胞：双重间谍》和《魔法门 黑暗弥赛亚》，育碧的开发团队会向观众讲解游戏开发过程。

上午1:00～2:15 微软新闻发布会

《神鬼寓言2》

微软对于欧洲市场非常重视，每年都会在欧洲举办“X”系列个展。去年微软在其新闻发布会上首次公开了X360的售价，今年微软的展出计划并未确定。之前曾有传闻称微软可能会提供《战争机器》的试玩版，不过Epic方面已经明确表示《战争机器》发售前普通玩家休想玩到。尽管如此，考虑去年微软的积极表现，今年应该还有惊喜公布，例如X360外接HD-DVD光驱的售价和发售时间、英国Lionhead制作室开发的《神鬼寓言2》等。

上午5:00～6:00 SCEE新闻发布会

《杀戮地带2》

近年来，SCE的欧洲分公司承担了大量尖端技术的研究工作，如《大逃亡》新作、次世代EyeToy等充分发挥PS3实力的新技术。此外已经被SCEE收购的德国Guerrilla没有理由放弃这场在家门口举办的展会。《杀戮地带2》是去年E3的头号话题大作，也是今年E3最让人遗憾的缺席作品。在GC 2006上，这款游戏是否会卷土重来，证明PS3的实力呢？

3DM-SMV www.plumbook.cn

游戏情报站 GAME NEWS STATION

新闻 NEWS
综述 SUMMARIZATION
评论 CRITICISM

栏目主持 星夜

微软狙击PS3秘密武器现身！

软件 《战争机器》发售日公布，目标销量800万！

微软近日宣布，年末X360第一大作《战争机器》将于11月12日发售，欧版发售时间为11月17日。更加令人兴奋的是，《战争机器》的中文版也将于11月12日与美版同步上市！

《战争机器》将推出普通和限量珍藏版两种版本。普通版售价59.99美元，限量版售价69.99美元，繁体中文限量版售价为1490新台币。限量版采用精美的金属盒包装，并且附赠一本《破坏美学》画册，以及一张幕后花絮DVD。

《战争机器》是今年E3展最佳家用机游戏得主，被业内人士称为“微软的秘密武器”。将发售日定为11月12日，正好是在美版PS3发售的5天前，而该作的欧版更是与欧版PS3同步上市，显示了微软用该作正面对抗PS3的决心。在接受媒体采访时，Epic Games的首席游戏设计师Cliff Bleszinski表示，《战争机器》的目标销量为600～800万套！目前该作的开发工作已经基本完成，接下来的时间将会在画面细节等方面进行进一步改良。《战争机器》将会是微软在X360时代全力打造的大作，从今年春季开始，美国的各大零售商就已经开始进行该作的预售。在游戏历史上，提前超过半年就开始进行大规模预售的游戏非常罕见，也进一步证明了《战争机器》的魅力。微软预计将于10月份开始进行该作的大规模宣传造势。

Wii行情看好，任天堂坐地起价？

硬件 多种消息渠道显示Wii定价将高于预期

Wii在今年E3上的展出大获成功，但玩家关心的发售计划仍然没有公布。在E3之前，IGN等游戏媒体得到了Wii的较为可靠的详尽硬件规格，由于Wii的配置不是很高，业内人士推测Wii的售价将会在200美元以内。然而在E3之后，各种消息渠道显示，Wii的售价可能会高于人们的预期。

最近著名便利店连锁集团7-11与任天堂联合展开促销活动，只要购买Slurpee饮料，就有机会获得任天堂Wii，奖品送出的时间是2006年11月1日～2007年1月31日。在7-11的宣传海报中给出的Wii市面参考价为299.99美元。由于7-11与任天堂有着良好的合作关系，提前获得Wii的定价情况并不稀奇，不过目前7-11和任天堂对这一促销信息并未做出解释，Wii的售价是否299.99美元尚无法确认。但这样的价位显然高于人们的预期。此前任天堂高层曾表示Wii的售价将会低于250美元。

另外，在Wii主机上信息十分灵通的IGN最近又从内部人士那里获得了Wii的内线消息。据称，Wii将于11月12日发售，定价为229美元。并且还有几家媒体也从不同的消息来源推测Wii的发售时间应该是在11月12日前后，并且Wii的首发可能将会有陶瓷白和碳黑两种颜色可选。另外，由于在E3上大获好评，任天堂预计Wii的年内出货量可能会超过500万台。

育碧公开7款Wii首发游戏

软件 育碧全力支持Wii，多款大作公布

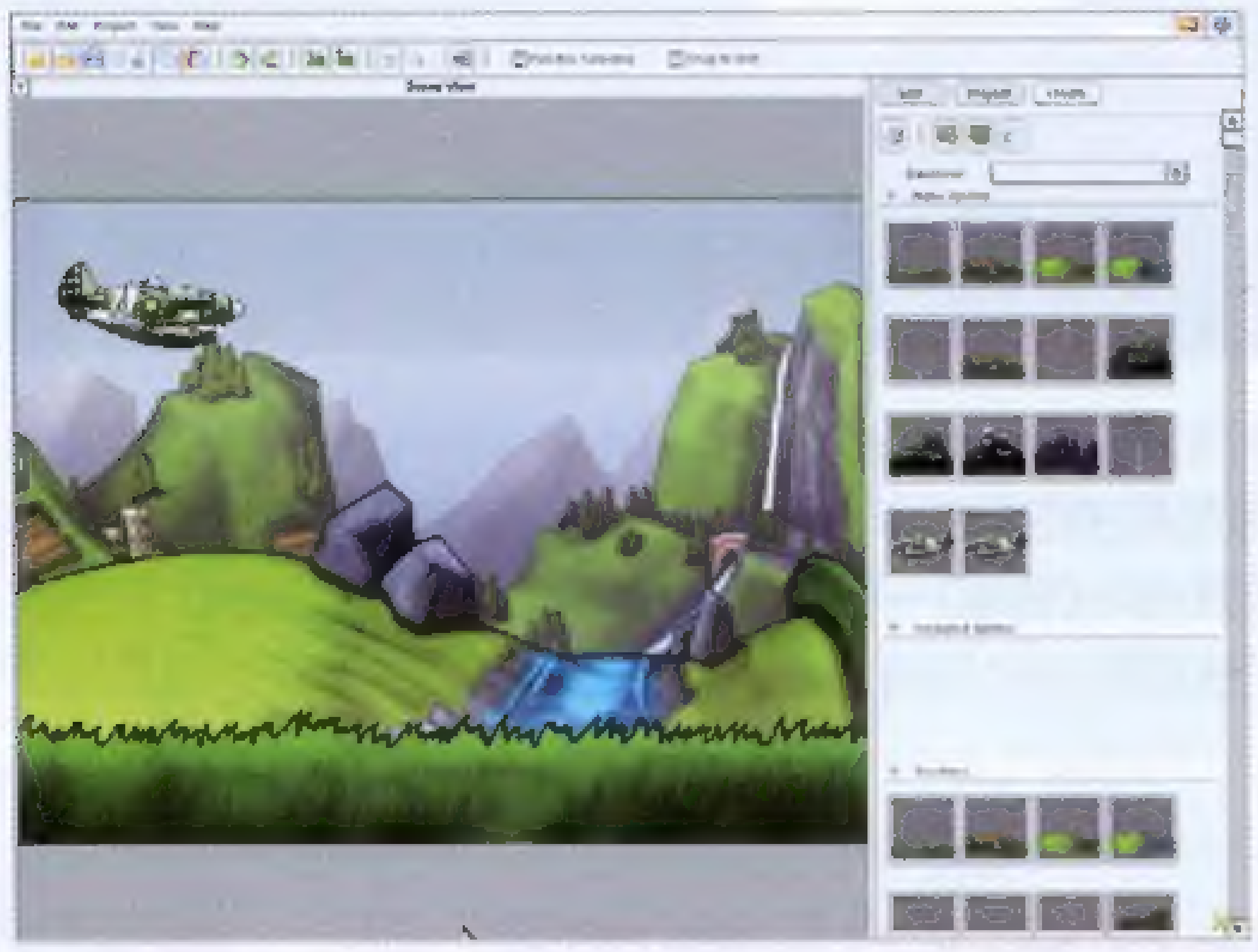
在欧美的各第三方游戏软件商中，育碧对于任天堂Wii的准备最为充分。由于很早就向任天堂提出了《赤铁》的开发提案，并且取得了任天堂的全力技术支持，育碧目前已经开始进行多款Wii游戏的开发。其中，专门为Wii开发的《赤铁》将会是育碧全力打造的最新品牌，投入了1275万美元的开发费用。该作的游戏时间约13个小时。除《赤铁》外，育碧全力宣传的另外一款游戏是Wii版的《雷曼：疯兔危机》，目前该作的一系列广告已经在欧洲大规模投放。

近日，育碧宣布除了《赤铁》和《雷曼：疯兔危机》外，还有5款游戏也将与Wii同期上市。这些游戏分别是：Wii版空战游戏《Blazing Angles》、《孤岛惊魂》新作、CG电影改编的《狩猎季节》、赛车游戏《Monster 4×4》以及《GT Pro》新作。在这些新公布的游戏中，《孤岛惊魂》新作最值得关注，相信将会是对Wii主机性能的一次重大考验。此外，育碧一位发言人表示，《波斯王子》的Wii版新作目前也正在开发中，虽然这款游戏应该不会是Wii的首发作品，但游戏中丰富的动作为Wii的手柄提供了广阔的发挥空间，育碧目前已经投入了庞大的团队开发本作。

& 3DM-SM
www.plumbook.cn

普通玩家也能做出《光环2》！

特报 微软即将发布游戏开发工具XNA简易版



▲XNA Game Studio Express的界面。

微软于8月13日在西雅图召开了面向游戏开发商的"Gamefest"会议，公布了"XNA Game Studio"游戏开发平台的进一步消息。微软表示，这将会是一个非常易于进行游戏制作的平台，小型开发商乃至游戏爱好者和学生都可以用该工具制作自己的游戏。"XNA Game Studio"是微软跨平台XNA技术的延伸，为PC和X360游戏开发提供了标准化工具。

8月30日，微软将会提供该开发工具的测试版，所有人都可以免费下载，今年年底微软将发布完整版。该工具有两个版本，一个是入门级的"XNA Game Studio Express"，另外一个是进阶版"XNA Game Studio Professional"。使用Express版本开发游戏并且在PC上发行将会是免费的，若是想要将自己开发的游戏在X360上以网络下载方式发行，用户需要每年向微软的"开发者俱乐部"(Creators Club)支付99美元。想要销售利用这套工具开发的游戏，用户需要等待2007年春季微软推出的专业版。专业版为专业游戏开发者提供了丰富的功能，售价更为昂贵。微软会提供网络发行、Xbox LIVE卖场、包装零售版等多种发行方式。

8月30日随测试版同时推出的还有一套"启动包"，其中包含了使用教程，以及一些基础但完整的游戏，用户可以通过对这些游戏的修改逐步掌握该工具的各种功能。将经典游戏如《吃豆人》等移植到Xbox LIVE Arcade上只不过是该工具的"低端"功能，微软游戏开发者团体主管Scott Henson说："我们的目标是让用户可以做出完整的游戏，比如说《光环2》。我不知道是否有人能够做到……但可以肯定的是，在我们的构想中使用该技术确实可以实现。"XNA Game Studio Express支持第三方的游戏引擎，目前GarageGames公司已经宣布为其提供Torgue游戏引擎，通过该引擎，用户可以设计出复杂的3D模型，并且做出视野范围达3公里的巨大3D场景，从而做出大型3D游戏。

目前已经有包括南加州大学在内的十所大学决定在其课程中使用XNA Game Studio Express。

▲用Torgue引擎可以做出复杂的3D模型。

▲玩家可以对附带的小游戏进行修改。

PSP出货2000万，即将降价50美元？

硬件 CNN内线报道：索尼开始囤货，PSP即将降价？

▲SCEA将搭配《横行霸道：罪都故事》的推出展开PSP的反攻。

据CNN的财经网站《CNN Money》报道，PSP可能将会在秋季降价50美元。美国技术研究(ATR)的分析家P.J. McNealy根据目前PSP大规模囤货的情况推测，索尼为了在今年假期商季期间扭转局面，将会把PSP的售价从199美元下调到149美元。

目前NDS在全球范围的大成功让人对PSP的前景充满担忧，尤其是今年假期商季，任天堂准备了《口袋妖怪 钻石·珍珠》等怪物级大作，而PSP却一直没有什么动静。不过据《CNN Money》的专栏作家Chris Morris报道，PSP的硬件总出货量其实已经达到了2000万台，与NDS的2200万差距并不是很大。尽管如此，PSP游戏销量远低于NDS是不争的事实，连索尼自身对PSP的游戏开发投入也严重不足，已经公布了两年多的PSP版《GT赛车》至今仍未有任何动静。不过若Morris的报道属实，索尼可能正在酝酿一次大规模反扑。今年10月，PSP的第一大作《横行霸道：罪都故事》将会上市，索尼可能同时降低PSP的售价，从而向NDS发动反攻。

以往多数游戏主机发售不到一年半时间都会降价，而PSP发售至今已经超过20个月，但从未正式降价。此前SCEA将美版PSP从豪华版改为普通版，售价从249美元降低到199美元，与日版基本持平，因此不能算真正意义上的降价。根据经验，主机商的囤货是为降价做准备，考虑到零售商的利益，需要将当前价位的主机基本卖完才会降价。从种种迹象来看，PSP可能很快就会宣布降价。

《牧场物语Wii》挥舞手柄当农夫

软件 Wii版《牧场物语》体验牧场生活

8月9日是"《牧场物语》系列"诞辰十周年纪念日，Marvelous于当日一口气公布了两款系列新作。最受关注的当数《牧场物语Wii》(暂名)。

本作故事发生在一个小岛上，岛上有一棵大树，树上住着一个女神。然而有一天大树突然开始枯萎，女神也不见了踪影。玩家扮演的主人公将会通过在农场里耕作，与附近的村民和动物接触，培养出友情和爱情，并建立起家庭，从而让大树重新焕发活力，赢得女神的微笑。

《牧场物语Wii》最大的特点当然是使用Wii手柄干农活。耕地、锄草、灌溉等动作都可以通过Wii手柄的动作感应功能实现，例如将手柄向下倾斜，就可以让主人公的水壶喷嘴向下倾斜，给花草浇水；将手柄左右横扫，就可以锄草和收割；双手握住手柄模拟挥锄头的动作就可以耕地。钓鱼游戏、饲养宠物等也将通过动作模拟而更加有趣。手柄上的一些键位可以用来切换工具，而A键则是与人们对话、进房间等动作的确认键。

▼模拟挥锄头的动作就可以耕地。

▶将手柄向下倾斜就可以给花草浇水。

www.plumbook.cn

《光环》电影导演及特效团队敲定

特报 《金刚》、《指环王》特效制作室打造《光环》

微软近日宣布，《光环》电影版的导演将会是Neil Blomkamp。Blomkamp并不是一个名导，事实上，他从未拍摄过电影。Blomkamp之前的作品主要是各种短片和广告，曾经拿过三次"Clio奖"（电视广告权威奖项）。南非裔导演Blomkamp在特效制作方面很有经验，曾经在一些知名作品中担任特效动画师，由他拍摄的雪铁龙广告拿过国际视觉效果大奖。Blomkamp还参与过《黑暗天使》、《超人前传》、《星际之门SG-1》等电视剧的制作。之所以选择Blomkamp担任导演，是因为他之前拍摄的《Alive in Jobrug》等短片与《光环》颇有些相似之处。

玩家们不用太担心这位不知名的导演破坏了影片的质量，毕竟微软邀请了《金刚》的彼德·杰克逊担任执行制片，对Blomkamp的拍摄工作进行监督。并且本片的特效由杰克逊的Weta Digital和Weta Workshop负责，此前《金刚》和《指环王》的特效都是由他们制作，因此本片的视觉效果相信不会令人失望。另外，本片的取景地与《金刚》一样选择了风光宜人的新西兰。比较令人遗憾的是，本片将无法赶在2007年内上映，目前微软透露的上映时间是2008年夏季。

美国NDS游戏月销售额增长354%！

特报 NDS强力推动，美国游戏业整体销售额狂涨

根据美国市场调查机构NPD Group最近发布的数据，今年7月份，由于NDS的强力推动，美国游戏市场的销售额比去年同期增长了29%！

7月份，美国电子游戏总销售额为6.846亿美元，其中软件销售额为3.86亿美元，同比增长22%。最畅销的游戏包括EA的《NCAA Football 07》、THQ的《汽车总动员》、任天堂的《新超级马里奥兄弟》和《锻炼大脑的成人DS训练》。Xbox、GBA、PSP的游戏软件销售额都在大幅降低，跌幅分别为51%、25%和40%。但NDS的火爆热销抵消了这些主机带来的市场颓势。7月份，NDS游戏销售额同比增长幅度高达354%！另外PS2的游戏销售额也小幅增长了5%，甚至NGC的游戏销售额也增长了3%。

硬件方面，销售情况最火爆的仍然是NDS。与去年同期相比，NDS的硬件销售额增长了358%，而其余多数游戏平台的销售额都在降低。GBA销售额同比降低33%，PSP销售额降低20%，PS2销售额降低7%，Xbox的跌幅更是达到了91%。7月份，X360在美国的销量为20.7万台，比6月份降低了26%。截至7月末，X360在美国的销量已经达到了220万台。业内分析家认为，2006年夏季原本应该是主机转型期间必然出现的萎缩期，然而却因为NDS的意外大成功而出现反常增长。随着今年底PS3和Wii的上市，今年美国游戏市场预计将会再创新高。

日本掌机市场规模比家用机高一倍！

特报 CESA公布2005年日本游戏业重要统计数据

CESA近日公布了2005年日本游戏市场的统计数据。由于NDS的热销，2005年，日本电子游戏市场整体销售额终于开始回升，并且掌机已经成为日本的电子游戏主力市场，其市场规模比家用机高了将近一倍！

2005年，日本游戏软硬件总销售额为4965亿日元，比2004年的4361亿日元增长了13.9%。其中软件销售额为3141亿日元，硬件销售额比2004年增长了51.9%，达1824亿日元。在2005年内，NDS在日本的总销量为425万台，PSP为261万台。由于PSP和NDS的出现，掌机目前已经占到了日本游戏市场63.2%的份额。

日本游戏市场规模虽然不到美国的一半，但由于索尼和任天堂属于日本公司，因此日本游戏厂商的游戏软硬件出口额仍然是全球最高的。据CESA统计，2005年日本游戏软硬件全球出货额达1.36万亿日元，其中软件为4871亿日元，硬件为8727亿日元。其中NDS的出口量为734万台，GBA SP出口量为624万台。令人意外的是，出口量最多的主机并非NDS，而是PSP。2005年索尼共出口了1136万台PSP。

最后，CESA还统计了各平台的游戏平均开发费用。根据各开发商提供的数据，PS2的游戏平均开发成本为1.39亿日元，高居榜首。PSP的游戏平均成本为6300万日元，NDS游戏最便宜，平均成本仅为3980万日元。

PSP《荣誉勋章：英雄》年底上市

软件 EA公布"《荣誉勋章》系列"首款PSP游戏

8月7日，EA宣布将于今年圣诞商季期间推出PSP版《荣誉勋章：英雄》。本作针对PSP的性能特点而设计，以三名英雄为主角，通过三大战役让玩家再次深入二战战场。在"市场花园行动"中，玩家将会扮演《荣誉勋章：前线》

的主角吉米·菲特森中尉，在荷兰进行战斗；在意大利海岸线破坏德军防线的任务中，玩家将会扮演《荣誉勋章：突出重围》的主角约翰·贝克中士，协助盟军摧毁希特勒在欧洲的钢铁要塞；在重返凸出部战役中，玩家将会扮演《荣誉勋章：欧洲强袭》的主角威廉·哈特，替OSS完成未完的使命。游戏剧情将会通过任务简报以及即时演算的过场动画表现，并穿插了一些二战记录片。玩家的排名若是达到新的高度，还可以获得隐藏角色，本作共有来自系列作品的20多名经典角色。

玩家在完成一个任务后将会开启新任务，而之前玩过的任务可以随时重玩。任务的长度可以根据玩家挑选的难度而定。玩家可以在"快速游戏"中立即投入战斗，也可以自创任务场景。为了克服PSP在操作上的硬件缺陷，制作团队根据邀请玩家集中测试得到的建议设计了三套操作系统，玩家可以根据自己的习惯选择键位配置。游戏中还根据掌机的特点设计了可以短时间完成的丰富任务目标。

多人游戏模式是本作的重点，在无线局域网络模式下可以进行8人游戏，而无线网络模式可以支持最多32名玩家，玩家可以用自己的PC架设服务器，也可以通过EA Nation服务器在线交锋。多人模式共有15张地图和6种模式，多数都是采用了组队制游戏方式。例如以扩大己方地盘为目标的战线模式、战略要地攻防的阵线防守模式、轰炸敌人目标的破坏模式、进入敌基地偷旗的渗透模式以及经典的死亡竞赛模式。在网络多人模式中，玩家可以用预设的指令与队友沟通，也可以用软键盘输入信息。

www.plumbook.cn

暴雪彻底退出电视游戏市场

特报 为保金字招牌，暴雪放弃电视游戏

暴雪日前正式宣布，为了加强在PC游戏领域的投入，其家用机游戏开发团队目前已经进行重整，将分配到其他PC游戏开发项目中。暴雪的这一声明事实上相当于正式宣言放弃家用机市场。

2006年3月，暴雪宣布已经开发了将近5年时间的《星际争霸：幽灵》将会无限期搁置。主要原因是该作无法满足暴雪的“3A级”大作评判标准，并且暴雪的卓越声誉主要是在PC游戏市场，在家用机领域并没有明显优势。在《星际争霸：幽灵》开发终止后，暴雪对是否继续进军家用机市场进行了深入评估，在对其目前的多个项目进行集中评估后，暴雪决定将其家用机游戏开发团队解散，人员分配到其他游戏项目。最近暴雪开始公开招聘即时战略游戏开发人员。有消息称，暴雪正在秘密开发PC版的《星际争霸2》和《魔兽争霸4》，《暗黑破坏神3》的开发工作可能也在进行中。暴雪为了专注于这些游戏的开发而决定彻底放弃家用机游戏市场。

暴雪从制作家用机游戏起家，早期的作品如《失落的维京人》等都获得了成功。其后随着《魔兽争霸》、《星际争霸》、《暗黑破坏神》等游戏的推出，暴雪成为只开发百万大作的金字招牌。2001年，暴雪决定重新进入家用机游戏市场，并开始开发《星际争霸：幽灵》，然而该作公布后，玩家对其褒贬不一。由于担心声誉受损，暴雪决定放弃在该作上长达5年的努力。

2001年中	游戏开发计划启动，预定2002年冬季发售。
2002年夏季	原开发商Nihilistic Software由于与暴雪的内部斗争而被迫放弃该作的开发，当时该作引擎完成度为85%，关卡设计完成度为40%。
2002年9月	暴雪在TGS上公开《星际争霸：幽灵》，宣布将会在PS2、Xbox和NGC上推出该作。
2002年10月	暴雪宣布游戏发售日延期至2003年夏季，暴雪开始为该作重新寻找开发商。
2003年12月	暴雪宣布游戏发售日延期至2004年第二季度。
2004年7月	暴雪宣布由Swingin' Ape制作室继续开发《幽灵》，发售日延期至2006年。
2005年11月	NGC版开发终止。
2006年3月	暴雪宣布该作无限期搁置。

新闻短波

《牧场物语》NDS新作

为庆祝系列十周年而开发的NDS版《牧场物语 与你共建海岛》预定将于今年12月发售。游戏画面延续了NGC版《牧场物语 幸福的诗》的风格，Q版可爱的人物动物造型令人难忘。游戏故事发生在一场海难之后，遇难的主人公和一个四口之家漂流到荒岛，5人开始建设这个无人岛。本作的新增要素是可以种植大米，而大受欢迎的结婚系统也得以保留。游戏有一男一女两位主人公可供选择，这两位主人公都会在游戏中登场，并可以成为结婚对象。更多新情报将在未来4个月内逐渐公开。

《GT赛车》大征才

SCE旗下的Polyphony Digital公司近日开始进行大规模招聘，招募的职位包括网络工程师、软件工程师、场景设计师以及系统管理人员等。此次大规模招聘主要是因为PS3《GT赛车》新作开发以及PS2《GT赛车4 Online》的试运营。从招聘的职位安排可以看出，“《GT赛车》系列”今后将会强化网络方面的内容和服务支持。《GT赛车4 Online》试运营将于8月31日结束，期间积累的经验和数据将会成为PS3《GT赛车》新作的重要参考。

《FIFA 07》星光灿烂

EA宣布与罗纳尔迪尼奥等7位著名球星签约，将由他们代言将于10月3日发售的《FIFA 07》。这些明星将会作为《FIFA 07》不同地区版本的代言人。北美版代言人为美国足球大联盟洛杉矶银河队的兰登・多诺万和墨西哥队的弗朗西斯科・冯塞卡，英国版代言人为曼联的韦恩・鲁尼，德国版为卢卡斯・波多尔斯基，西班牙版为巴伦西亚队的大卫・比利亚，法国版为里昂队的小儒尼尼奥。

X360《街霸2》创记录

Capcom宣布，在Xbox LIVE卖场提供收费下载的《街头霸王2 Hyper Fighting》创造了销售速度新记录，该作的网络对战情况十分踊跃，每小时都有数百场对战同时进行。由于Xbox LIVE卖场为经典游戏提供了重生的机会，目前正有大批游戏公司准备在Xbox LIVE卖场推出经典作品。Konami已经确认将会推出“《恶魔城》系列”。

《鬼屋魔影》延期

Atari公司近日公布了截至6月30日的新财季报告。该季度，Atari的收入为1950万美元，比去年同期降低了440万美元。并且在这些收入中还包括将《特技人》发行权卖给THQ的900万美元，以及将《横冲直撞》卖给育碧的2400万美元收入，若是除去这些砸锅卖铁的所得，Atari该季度将面临严重亏损。Atari的其他游戏系列目前也面临险境。Atari宣布《鬼屋魔影》次世代新作可能将会延期到下一财年发售，即2007年4月之后。

《灵异恐惧》PS3版？

据传PC恐怖FPS大作《灵异恐惧》(F.E.A.R.)除了将会在X360上推出外，也将会推出PS3版，并且很有可能成为PS3的首发游戏之一，且对应PS3的动作感应功能。不过该作发行商Vivendi Games目前并未确认。

《星际迷航：遭遇战》

苏格兰的4J制作室日前宣布将会为庆祝经典科幻电视剧《星际迷航》诞生40周年制作一款PS2新作，这款宇宙空战游戏《星际迷航：遭遇战》(Star Trek: Encounters)将于今年秋季发售，对应平台为PS2。本作将会收录《星际迷航》总共5代的60多种飞船，会有很多基于电视剧和电影剧情的经典任务。

PSP版《彩虹六号：维加斯》

虽然育碧仅公布了《彩虹六号：维加斯》的PS3和X360版本，但美国著名游戏零售商GameStop目前已经开始接受PSP和PS2版本的预订。育碧可能会在近期正式公布该作。

PS3兼容PS/PS2游戏记录

SCEA近日在PS3的官方FAQ中透露了PS3使用PS和PS2游戏记录的方式。用户可以通过官方推出的记忆卡转接装置，将PS和PS2记忆卡中的记录资料复制到PS3硬盘中，这样在PS3上玩PS和PS2游戏时就可以从以前的记录开始。

Capcom利润飙升

Capcom宣布，截至6月30日的新财季，该公司的净销售收入虽然从114.3亿日元减少到105.7亿日元，但利润提高到8.08亿日元，增幅高达33%。

《007》2008年推出

Activision日前宣布，下一部《007》游戏并非根据11月上映的《皇家赌场》改编，而是基于2008年5月2日上映的新《007》。“《蜘蛛侠》系列”的Treyarch制作室将会负责该作开发。之所以没有根据《皇家赌场》开发游戏，是因为Activision的《007》游戏独家发行权从2007年9月才开始生效。

NDS《陆行鸟魔法图画本》

Square Enix近日宣布将于今年冬季在NDS上推出《陆行鸟魔法图画本》。本作以“《FF》系列”吉祥物陆行鸟为主角，讲述一位喜欢读书的魔法师在路上拣到了神秘图画本，他把这本书带到了陆行鸟的牧场中。结果图画本把陆行鸟的伙伴都吸了进去，为了阻止魔王的野心，陆行鸟开始了在图画本世界中的冒险。

X360新手柄

在西雅图召开的Gamefest会议上，微软产品经理Robert S. Walker透露，不久的将来，微软可能会推出一款“高级版”X360手柄。改良后的手柄在右摇杆感应精度上将会大幅改进，以适应FPS类游戏准星精确移动的需要。该手柄不会取代现有手柄，玩家可以根据自己的需要选购。

微软“Gamefest”展望未来趋势

特报 微软公布“Xbox LIVE卖场”经营状况

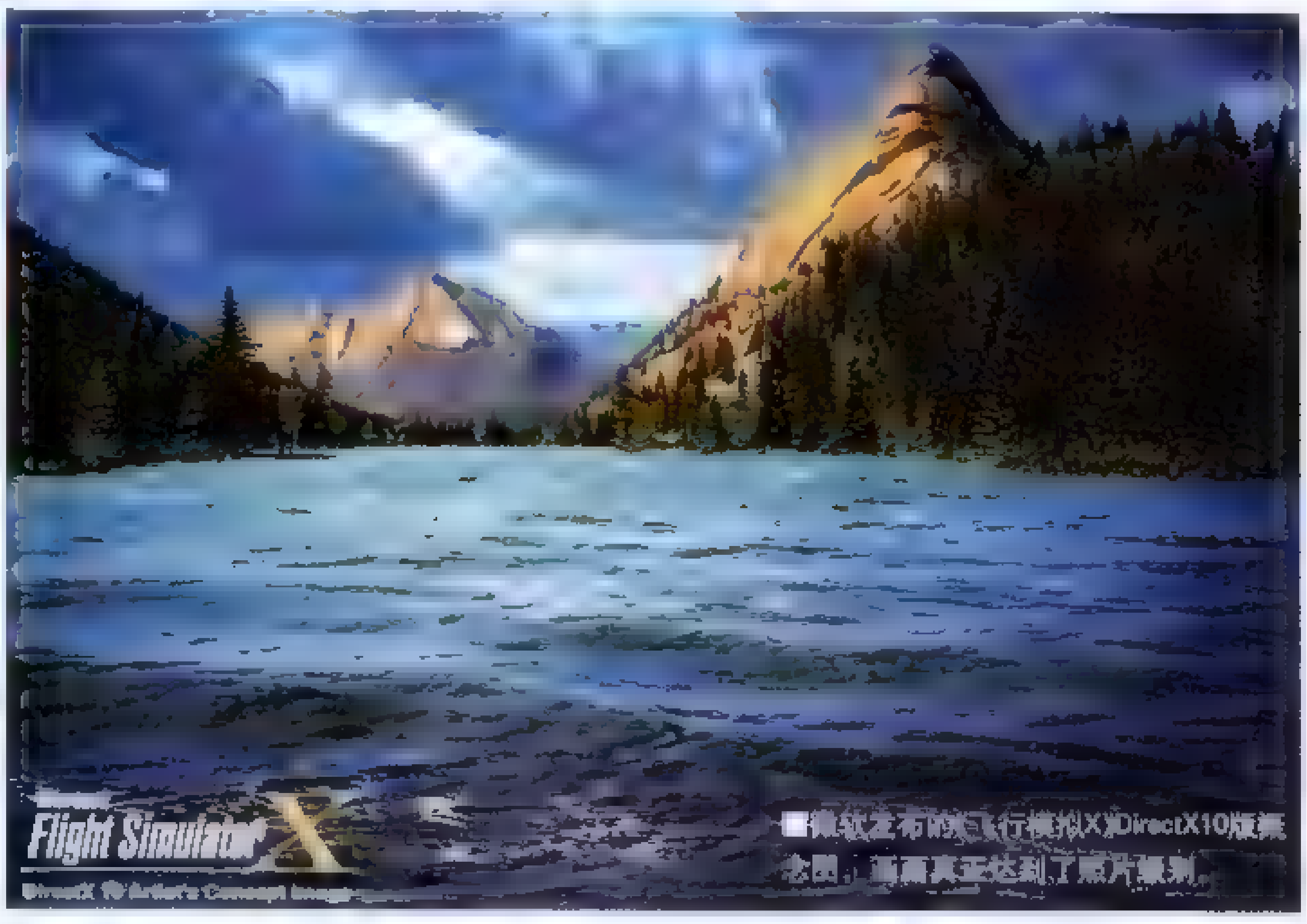
在西雅图召开的“Gamefest 2006”中，微软公布了面向普通用户的XNA Game Studio Express，同时介绍了微软游戏业务的未来发展趋势。

微软的X360网络下载服务“Xbox LIVE卖场”目前正在健康发展，其中，在游戏发售前发布的试玩DEMO，以及游戏发售后一段时间提供的新增内容是最能吸引玩家付费下载的内容。微软建议，新增游戏内容最好在游戏发售的60～90天内提供下载。而根据之前《拳击之夜3》的经验，在游戏发售前提供试玩DEMO也可以促进游戏的销售。根据微软提供的数据，下载《拳击之夜3》DEMO的用户中，有40%购买了游戏。微软表示，发行商对于DEMO质量一定要审慎，因为质量不佳的DEMO将会给玩家留下糟糕的印象。

据统计，虽然预告片的数量远大于DEMO，试玩DEMO仍然是Xbox LIVE卖场下载次数最多的内容。Xbox LIVE卖场的总下载次数中，有28%来自游戏试玩DEMO，预告片占25%，Xbox LIVE Arcade游戏占17%。Xbox LIVE Arcade目前共有26款游戏，有67%的X360用户从中下载过游戏。80%的X360用户都曾在Xbox LIVE卖场下过东西，用户的平均下载次数为25次。不过只有25%的注册用户使用微软的点数系统。这套点数系统相当于Xbox LIVE的虚拟现金，一美元可兑换80点。

微软表示，随着X360装机量的扩大，游戏新增内容的下载将会是更为可靠的利润来源。目前已经有3款游戏通过新增内容下载获得了百万美元以上的收入，其中包括《使命召唤2》，不过另外两款游戏微软并未透露。

除了试玩版和新增内容外，可以通过Xbox LIVE卖场获利的内容还有很多，例如个性图片、主题界面等。由于担心免费内容太多会影响玩家购买欲望，微软将会对免费内容的发布有严格限制。至于宣传用记录片影像目前还很少，不过之前《光环3》预告片制作花絮的影像得到了很好的反响，微软希望其他公司也能好好借鉴。



■微软发布的《飞行模拟X》DirectX10版概念图，画面真正达到了照片级别。

通过Xbox LIVE卖场，X360游戏的宣传和销售模式与PC单机游戏越来越接近，预告片、试玩DEMO、资料片等在PC游戏领域常见的宣传和盈利手段将越来越多地应用到电视游戏领域。而随着XNA Game Studio的推出，PC与X360之间不仅游戏开发环境将会统一化，其互联性也将会越来越高。玩家可以在电脑上设计X360游戏，然后传输到X360中。这些游戏文件还可以用电子邮件发给朋友。微软希望DirectX10能够成为PC玩家的“次世代主机”，其最终目标是让PC游戏与X360结合得更加紧密。

E3落幕游戏业重返CES时代

特报 CES将为中小游戏商开办游戏展

自从E3改革的声明公布之后，谁来继承E3的地位成为业内讨论的焦点。TGS虽然规模庞大，但欧美第三方的支持力度明显不足；德国莱比锡游戏展上升势头很快，但基础较为薄弱；面向美式RPG迷的Gen-Con也在努力成为下一个E3，但厂商支持力度还不够大。没有了E3这种超大规模的业界盛会，一些中小厂商可能将会很难为自己的产品寻找商机。鉴于这种情况，美国消费电子协会(CEA)可能将会从明年开始举办游戏展。

在1995年之前，游戏公司只能通过CEA主办的消费电子展(CES)来宣传自己的产品，直到E3举办之后才逐渐脱离CES。而如今，游戏产业或许将会重返CES时代。CEA宣布，他们将会成立一个顾问委员会，面向游戏产业进行调查研究，探讨在2007年春季举办面向游戏及娱乐展会的可行性。目前已经有NCSoft、Majesco、Auravision等公司对CEA的决定表示支持。

CEA主席Gary Shapiro表示，自ESA决定取消E3以往的大展会形式，很多游戏公司希望他们能够举办游戏展，为那些中小型游戏公司提供宣传机会。“消费电子协会相信，展会是迈向市场的最佳形式，我们将会为中小型企业服务，让他们能够与媒体、消费者和投资者交流。”Shapiro说。

流言板

PS3独占《生化5》？

最近国外媒体盛传，原定在PS3和X360上推出的《生化危机5》将可能是PS3的独占游戏。不过喜欢该系列的X360玩家也不用过于担心，因为目前的这些传言仅指出日版《生化危机5》可能会是PS3独占，原因是X360在日本的销售情况太差。不过X360在欧美的发展情况相当理想，Capcom相信不会轻易放过这片大好市场。此外日版《生化5》是否PS3独占目前也尚未得到确认，今年TGS展上预计将有进一步消息。

可信度 ★☆☆☆☆

NDS动作感应功能？

德国莱比锡游戏展将于8月23日召开，任天堂预计将会在该展会上有重要消息发表。有传闻称，任天堂将会公开一款“NDS陀螺仪感应器”。这种感应器可以感应到玩家的动作甚至加速度，只要将其插在NDS的GBA卡带插槽中即可。据称这款感应器是为NDS和Wii的互动性而准备的，玩家可以借此用NDS来控制Wii的游戏，并且实现Wii/NDS联动游戏的无穷可能性。对应该机能的第一款NDS游戏为《Tony Hawk Downhill Jam》。

可信度 ★★☆☆☆

本期关注数字

4000000

任天堂宣布，《锻炼大脑的成人DS训练》目前全球出货量已经超过400万套。其中仅日本的出货量就已经逼近300万。该作4月份开始在美国发售，目前出货量已经突破60万套。在欧洲，该作用不到9个星期的时间达到了50万套的出货量，而在日本是用了16个星期才达到这一成绩。目前该系列两部作品在日本的出货量已经逼近600万套。

27

美国著名游戏网站1UP报道，目前已经有27款游戏确认将会是Wii的首发游戏，已经确认正在开发的Wii游戏有151款。此前X360的首发游戏有18款，其中11款为体育游戏。PS3已经确定的首发游戏为15款。

已确定Wii首发游戏

塞尔达传说：舍光公主	任天堂
银河战士Prime3	任天堂
Wii Sports	任天堂
疯狂卡车	任天堂
勇者斗恶龙 神剑	Square Enix
最终幻想水晶编年史：The Crystal Bearers	Square Enix
孤岛惊魂	育碧
赤铁	育碧

雷曼 疯兔危机	育碧
《GT Pro》新作	育碧
炽热天使，二战中队	育碧
Monster 4x4 World Circuit	育碧
狩猎季节	育碧
使命召唤3	Activision
漫画英雄终极联盟	Activision
Tony Hawk's Downhill Jam	Activision
汽车总动员	THQ
Avatar：The Last Airbender	THQ

SpongeBob SquarePants，Creature from the Krusty Krab	THQ
Elebits	Konami
麦登NFL07	EA
极品飞车：卡本峡谷	EA
超级猴球：香蕉闪电战	世嘉
龙珠Z 电光石火2	Atari
合金弹头精选集	SNK Playmore
Trauma Center：Second Opinion	Atlus

本期新闻综述

东京游戏展创新高

新興奮。新感動。新時代。
TOKYO GAME SHOW 2006

CESA于8月初公布了2006年东京游戏展的首批参展信息。截至8月1日，登记出展的厂商已经有140多家，共1709个展位，超过了去年的131家厂商和1433个展位，无论是参展商数量还是展出规模都达到了历届之最。另外，根据截至7月21日的93家厂商递交的展出内容统计，已经确定展出的游戏有323款，包括50多款网络游戏。这些游戏的具体平台和类型如下：

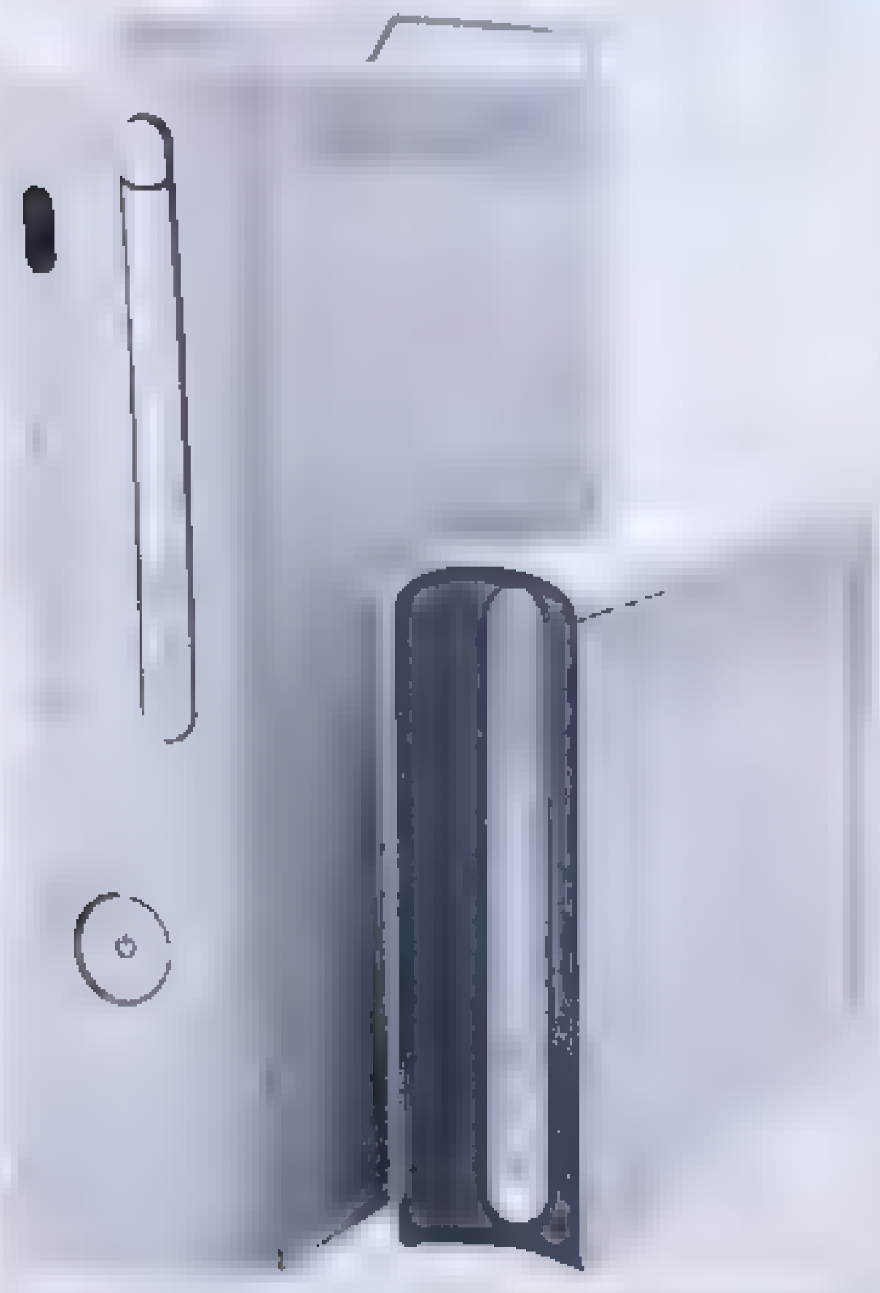
类型	款数
动作	77
RPG	38
益智	28
战略	19
射击	10
体育	10
冒险	9
竞速	9
其他	123

平台	款数
PC	89
手机	87
PS2	34
PSP	9
X360	7
NDS	7
PS3	5
Xbox	1
NGC	1
其他	83

*注：上表内容仅代表已确定部分

本月关注硬件

X360外接HD-DVD光驱



微软在洛杉矶举办的DVD论坛上首次公开演示了X360的外接HD-DVD光驱，演示者Kevin Collins表示，由于在播放HD-DVD影片时，所有的解码和图形处理都是在X360内完成的，因此该外接光驱的售价将会比市面上最便宜的HD-DVD播放器还要便宜许多。微软全球市场部主管Albert Penello也表示，这将会是人们能买到的最便宜的HD-DVD播放器，具体的价格虽然还不能透露，但相信大家都会觉得超值。Collins在演示中播放了《歌剧院幽灵》的HD版，以及播放界面、导航功能和互动功能。根据台湾《电子时报》报道，X360外接HD-DVD光驱的售价可能只要200美元。

本月业界趣闻

脱衣舞俱乐部状告《GTA》

美国地方法院法官Margeret Morrow近日审讯了一起有关《GTA》的官司，不过这次原告的身分有点特殊。原告E.S.S. Entertainment在洛杉矶经营着一家非常著名的脱衣舞俱乐部“Play Pen”。2005年4月，该公司向Rockstar提出起诉，理由是《横行霸道：圣安德里亚斯》中的“Pig Pen”脱衣舞俱乐部侵犯了他们的商标权。E.S.S.认为，Pig Pen无论是名字还是LOGO设计都与他们的“Play Pen”过于相似，显然是Rockstar的制作人员参考了他们的脱衣舞俱乐部。不过法官认为二者虽然存在相似性，但Rockstar的参考是出于美术设计的需要，并没有利用“Play Pen”的知名度牟利，Pig Pen并没有出现在游戏的任何宣传海报中，与游戏中的任务也没有关联。Rockstar因此赢得了这场官司。

本月新技术追踪

动作捕捉技术新突破

在图形技术研讨会SIGGRAPH中，MOVA公司公开了一种人物表情捕捉新技术“Contour”。这种技术与传统动作捕捉的不同之处在于将动作捕捉演员身上或面部的信号球换成了荧光粉，通过每秒90～120次的明灭照明，由多部相机将演员细微的动作和脸部表情都捕捉到电脑中。由于荧光粉可以覆盖演员全身，因此通过该技术做出来的动作可以做到与真人无异，并且在成本上也会更加节约。目前该技术已经得到了电影和游戏业的广泛关注。由于次世代游戏的人物脸部建模越来越精细，若是采用该技术，玩家将会看到人物脸部肌肉的细微动作。

本月名人名言

Phil Harrison谈PS4

“如果PS4还在用物理光驱，我将会觉得不可思议！”目前SCE全球制作室总裁Phil Harrion在接受记者采访时这样说道。Harrison表示，游戏业需要告别现有的商业模式，必须找到一种将产品传递给消费者的新方式。这种新方式就是网络下载。PS3的电子发行(e-Distribution)服务就是为将来游戏业的完全网络发行铺路，到了PS4时代将无需使用物理光驱，所有游戏全部通过网络付费下载。Harrison的这一构思与Xbox LIVE的远景目标相同。虽然未来是否会实现纯网络发行还无法预测，但对于所有游戏零售商而言，这无疑是一个噩耗。

本月市场观察

PS3销售出奇招

据美国的一些零售商透露，SCEA可能将会采用独特的配货方式向各零售商供货。具体的做法是：在PS3首发之前一个月，哪家店卖出的PS2和PSP较多，在PS3首发时，就会得到SCEA数量更多的货源供应。虽然PS3价格昂贵引起很多人的不满，但是根据目前的市场调查，PS3在美国的需求量仍然很大，在其首发时预计仍然会出现严重缺货情况。SCEA此举无疑是打算通过PS3带动PS2和PSP的销售，鼓励零售商进行各种方式的促销活动。

Xbox LIVE卖场生财有道

Xbox LIVE卖场目前正在为游戏公司带来意想不到的额外收入。据Activision透露的数据，《使命召唤2》在Xbox LIVE提供下载的一些收费地图已经创造了将近百万美元的收入。收费5美元的新地图下载次数达10.5万次，净利润为36.8万美元。收费10美元的Invasion地图下载次数为6.6万次，净利润为50万美元。免费地图的下载次数为33.4万次。由于“钱”景看好，目前各游戏公司在Xbox LIVE卖场中提供的收费内容正迅速增多。

互联网阻碍游戏业发展

据《日经》发布的多媒体用户调查结果显示，互联网的兴起正在让日本人玩游戏的时间大幅减少。《日经》的这项调查覆盖了：电视、报纸、杂志、免费报刊、广播、互联网、手机和游戏机这八大媒体，结果表明游戏成为互联网热最大的受害者。42.6%的人表示他们在游戏上花的时间减少了，42.4%的受访者表示花在互联网上的时间增加了。此外，日本人花在手机上的时间也在迅速增加。一些业内人士认为，手机的影音和游戏功能越来越发达，PSP面临的最大竞争对手并非NDS，而是手机。

Square Enix进入硬件市场

Square Enix社长和田洋一日前在接受《日经商业在线》访谈时表示，Square Enix目前正在计划推出硬件产品。和田洋一表示，S·E通过长期的创新实现了30%的稳定利润率，不过今后的创新和转型将会更为必要。目前S·E已经做好转型的准备，而之前收购Taito的一个重要原因正是利用Taito在硬件研发上的丰富经验，为将来开发硬件产品作准备。和田洋一表示，他们的这款硬件产品将会让所有人惊讶。

2006年5～6月间，游戏类相关企业股票出现异常波动。EA与Activision的股价在一个多月内狂跌超过30%，THQ、Take-Two等公司股票连番下挫，为微软和任天堂提供图形处理器的ATI股价也下跌了15%，甚至GameStop等零售商的股票也在大跳水。《福布斯》将这一现象称为游戏市场的“大屠杀”。

E3 2006之后，“游戏末世论”在业内悄然兴起，一些悲观主义者认为：23年前的游戏业大萧条即将重现……

文 Lancer

游戏末世论

征兆

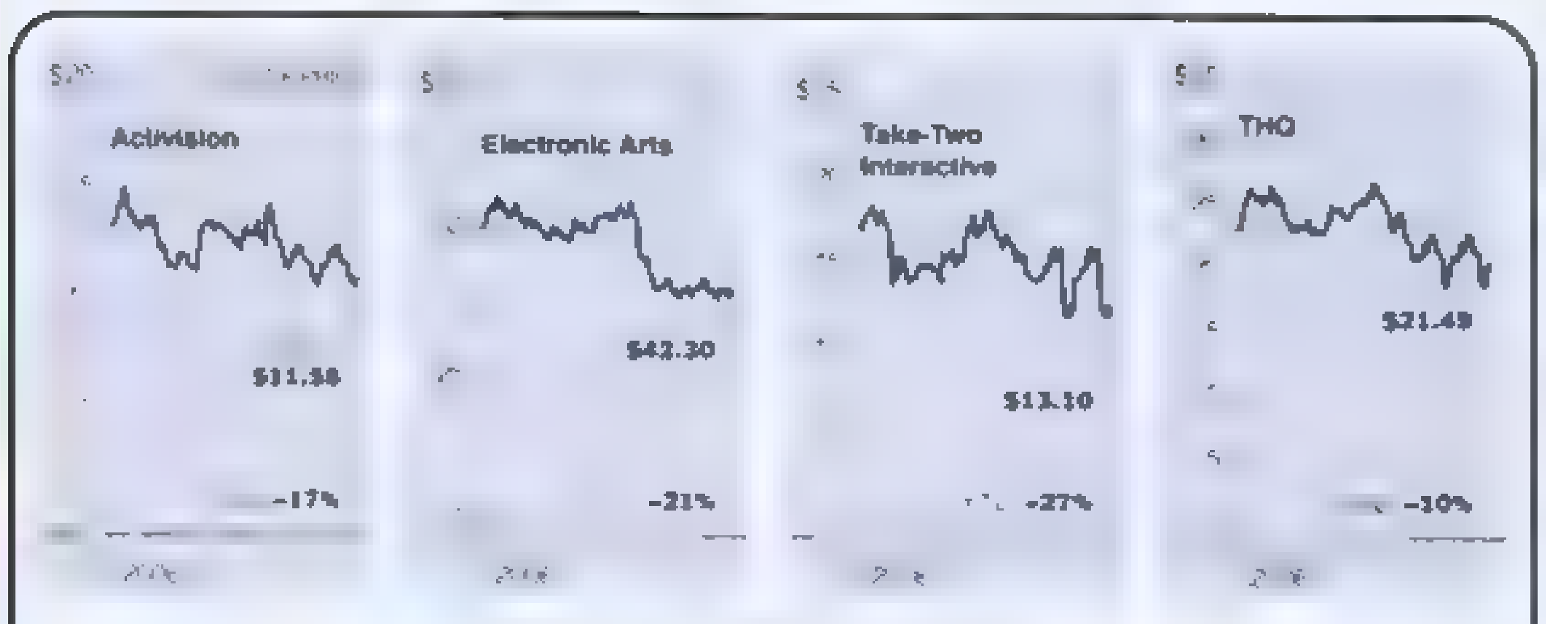
让我们将时间向前回拨23年。

1983年是游戏业的第一个“次世代”转型期，但一直垄断市场的雅达利并没有意识到升级换代的必要性。Atari 2600推出5年多之后，贫弱的机能让游戏制作人员难以再进行创意突破，太多雷同且低劣的游戏充斥市场。1983年，雅达利业绩直线下挫，从20亿美元的年销售收入变为5.37亿美元的净亏损，在半年时间内连续裁员4700人，导致初生的游戏产业遭到毁灭性打击。

任天堂红白机的换代革命让游戏业从“ATARI SHOCK”的巨大震撼中复活，更强的主机性能、来自东方的独特创意为游戏业输入了新的血液。自此之后，每隔5～6年的主机更新换代成为保持业界发展活力的原动力。但游戏主机的更新换代同时也造成了一个青黄不接的真空期，为迎接次世代而调拨的庞大资源和技术储备令多数游戏公司的运营风险骤然加大。更为令人担忧的是，这一次游戏业的转型走入了迷茫期。

以PS3和X360为代表的技术转型和以Wii为代表的创意转型上走向两个极端。Wii在E3 2006上的出色表现令大多数游戏公司措手不及，陷入了紧急调整战略方向的狼狈状态。另一方面，对次世代游戏的巨额投入让大多数企业不得不节衣缩食，以至于被视为游戏业饕餮盛宴的E3展也因经费问题而倒塌于自身过重的负担。事实上从股市的波动就不难看出，E3 2006对于任天堂之外的大多数企业而言都是一场并不光彩的盛会，次世代对于玩家和厂商都意味着巨大的投入，然而给人们带来的游戏享受似乎并没有得到同比的增长。

短短几年间，游戏股从香饽饽变成了烫手山芋。EA、Activision、THQ和Take-Two这四大厂商的市值在一个多月内丢失了60亿美元，跌幅达25%。美林证券分析家Justin Post认为，目前业界的不确定性因素比以往任何时候都多，E3前后股票的波动充分证明了投资者对业界前景的担忧。对此，一向对业界发展持乐观态度的摩根证券分析师Michael Pachter也不无忧虑地说：“如此大规模的市值下滑表明，目前游戏业界面临的已经不仅是次世代转型问题，而是因为大多数投资家认为游戏公司已经不可能像以往那样利润丰厚。”这种争相抛售游戏股的情况对于正处在窘境中的游戏公司无疑是雪上加霜。据估计，一款能真正达到次世代级别的游戏开发费用平均约1000～1500万美元。刨去广告费、游戏包装成本、零售商所得，即便是以次世代游戏59.99美元的标准价位，这样的游戏至少要卖出40～50万套才能达到盈利点。而次世代游戏能否守住59.99美元的价位目前还是一个未知数。从5月份开始，EA、THQ和育碧相继宣布多款X360游戏降价，《金刚》等大作售价被下调到39.99美元。紧接着，Circuit City等零售商将部分X360游戏售价进一步下调到29.99美元。这股降价风波甚至开始逐步波及到新作，X360的游戏售价面临失守的危机。



▲四大游戏厂商的股价都在狂跌。

次世代游戏开发成本不断提高的主要原因在于开发者对游戏画面的细节越来越重视，从人物皮肤和衣物的凹凸质感到遍布整个场景的动态光源，这些细节修饰占用了大量系统资源，耗费了游戏开发商巨大的人力物力，然而对游戏整体画面的提升却并不明显，至少比起从2D时代到3D时代的进化，以及从PS时代到PS2时代的进化，这一次次世代转型的进化幅度较为有限。PS时代涌现的大批采用CG背景贴图＋3D人物建模的AVG和RPG给玩家带来了完全不同的游戏感受，而PS2时代的大批全3D游戏完成了从2D到3D的彻底转型。但进化到X360和PS3时代后，我们并没有看到因机能进化而出现的全新游戏形态。微软和索尼屡屡强调的高清优势也因为HDTV的普及度而难以体现。换句话说，劳民伤财的次世代进化并没有给游戏业输入多少新鲜血液。23年前的游戏业创意危机正如鬼魅般再度困扰着游戏创作者。游戏机性能的进化似乎已经到头，细节上的进化已经算不上真正意义上的更新换代。而无法实现更新换代就像停止了新陈代谢，游戏业将岌岌可危。

超大作主义

“除非有新的游戏类型崛起，否则游戏业的萎缩将永无止境！”如今正在某大学担任游戏课程教授的《吃豆人》之父岩谷徹如是说。

岩谷徹此言绝非耸人听闻。日本游戏市场这几年来的兴衰沉浮已经充分证明，创新永远是游戏发展的原动力。2001年日本前100款最畅销游戏中，只有10款是原创新作；到2002年，这一数字减少到5款；2003年更是仅余下2款。而在这几年中，日本游戏市场规模正持续萎缩。到了2005年，日本游戏畅销榜中出现了大批来自NDS的原创新作，日本游戏市场也随之复苏。

续作数量不断增加的部分原因是玩家的平均年龄在不断增长，从上世纪80年代开始玩游戏的玩家们至今仍是游戏业的主力。根据美国游戏协会ESA的统计，目前美国玩家的平均年龄已经达到29岁。这些玩家已经成为一些传统游戏类型和大作系列的稳定消费群体，游戏公司为了规避风险、提高业务运营的稳定性，不得不采取续作策略。次世代游戏巨额开发成本带来的巨大风险更将加剧续作倾向。

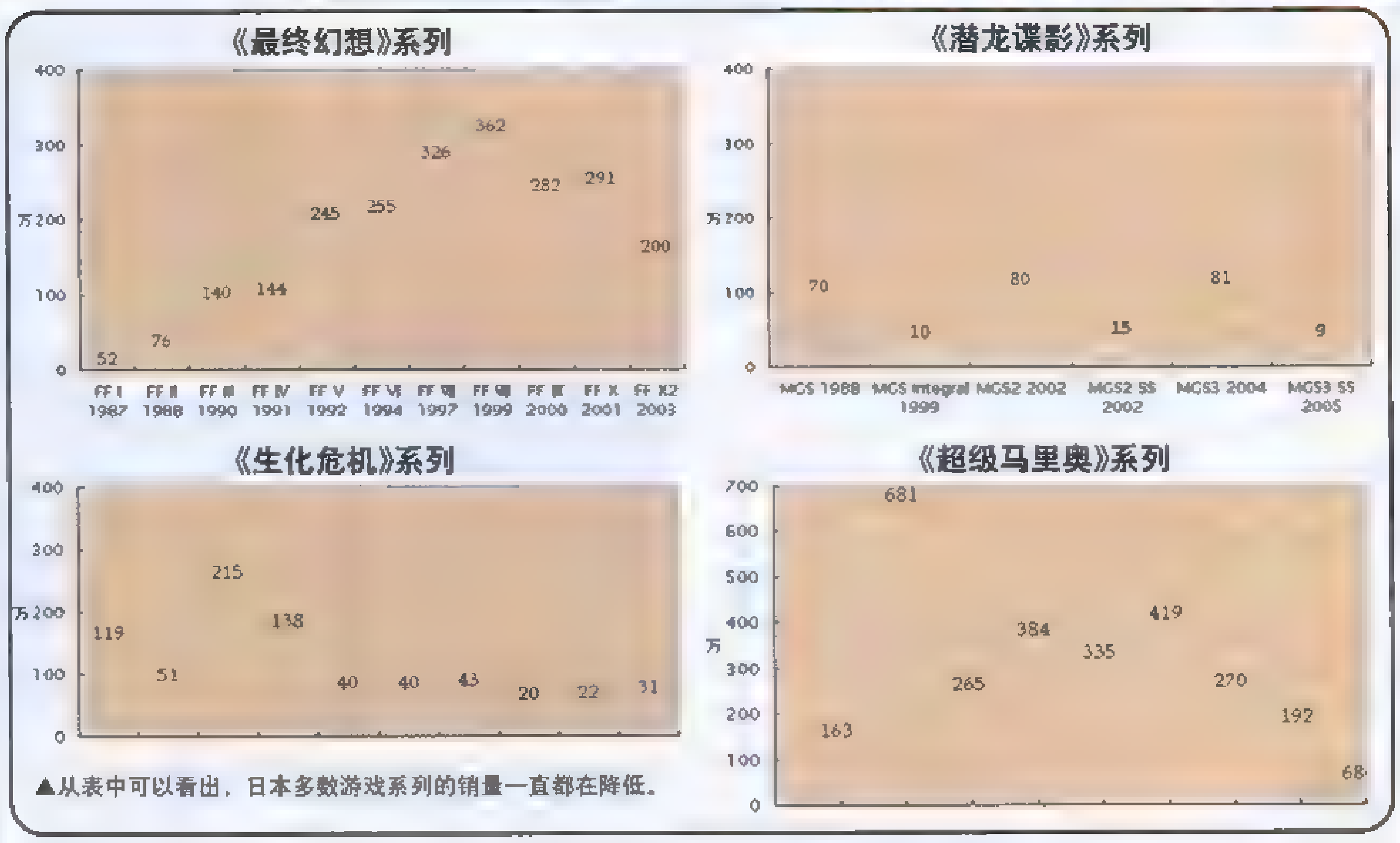
游戏业的续作现象是一种发展结构严重失衡的表现，为大规模的市场萧条创造了可能。主流玩家群体的平均玩龄不断提高，游戏公司为了照顾他们的需求，在游戏类型、游戏难度、操作系统等方面大多是在参照前

作的基础上添加新要素，久而久之，游戏这种娱乐媒体变得越来越专业化，对于普通消费者的“门槛”越来越高，从而造成了游戏市场消费主体的单一性。这样的市场环境已经成为游戏产业膨胀的桎梏。按照业内认可的标准，传统游戏玩家主体的年龄跨度为18～35岁，超过一定年龄后，多数玩家在游戏上的消费会急剧减少。而目前玩家平均年龄的“老龄化”已经让游戏产业接近这一危险期。玩家流失的一个最明显而直接的冲击在于大作销量，尤其是那些玩家年龄特征较为明显的游戏。“《超级马里奥》系列”的严重衰退便是佐证。

1997年，日本的百万大作数量多达12款，其中7款为原创游戏，包括定义了赛车模拟类游戏的《GT赛车》(255万)、定义了休闲体育类游戏的《大众高尔夫》(213万)、定义了赛马模拟类游戏的《德比赛马》(200万)。PS以大容量的光碟媒体和3D画面解放了游戏开发者的想像力，诞生了大批新类型游戏。由于新加入游戏市场的索尼以时尚、尖端的形象培养了大批新用户群，并以这些新类型游戏为依托巩固了新开拓的用户群，从而将日本游戏市场推向顶点。时隔十年，当初的“Light User”(较少玩游戏的新玩家)已经成长为老玩家，对于新游戏类型的激情不再。同样是充满创意的轻松休闲型游戏，1996年PS上的《Parappa the Rapper》仅在日本就卖出了148万套，而如今投入7亿日元宣传的PSP版《乐克乐克》销量不到其十分之一。“Light User”仍然是业界主流，但与当初的定义已经截然不同。PS时代，索尼将刚开始接触游戏、玩游戏时间较少的新用户层定义为“Light User”；而如今的“Light User”投入到游戏中的时间仍然很少，但绝大多数都已不再是刚接触游戏的新手。这些玩家并不大容易接受新类型游戏，尤其是技术含量较低的休闲益智类游戏。PS系列主机大部分便是此类玩家。因此采用了与NDS畅销休闲游戏相同经营手段的《乐克乐克》完全无法打开局面。微软的情况与索尼类似，冈本吉起与《樱桃小丸子》作者携手创作的《大家来派对》以不到1000套的成绩惨淡收场。

据CESA调查，72%的日本玩家最喜爱的游戏类型仍然是RPG。CESA对玩家游戏消费倾向的变化统计表明，很多在PS时代因休闲游戏加入玩家行列的人已经逐渐加入“性价比”较高的传统游戏类型。玩家的口味越来越刁，对游戏的质量越来越挑剔。对此，技术派的微软提出了“大作主义”。微软市场部副总裁Peter Moore认为，游戏业应该走少数精锐路线，未来应该出现销量可达2000～3000万套的超级大作。这个级别的游戏在红白机时代曾出现过，但随着游戏种类的增多以及游戏类型的分散化，已经很难出现让大多数玩家同时掏钱购买的作品。但以卖球鞋起家的Peter Moore认为，“电影业可以有《泰坦尼克号》，游戏业同样可以。”

Square曾在SFC到PS的转型期投入巨资研发3D技术，并以超过30亿日元打造的《最终幻想VII》创造了该系列销量的巅峰。而画面可达到CG级别的次世代主机同样成为超级大作成长的沃土。《战争机器》和《光环3》已经证明了次世代主机可以达到以前无法实现的史诗般的壮阔感，只要有足够的资金和技术投入，次世代游戏同样可以实现脱胎换骨的进化。对于这些大投资大制作型游戏而言，技术提升带来的成本增长幅度并不是很大，以《最终幻想VII》、《莎木》等游戏的巨额开发成本同样可以做出顶尖次世代大作。微软的目标是引导第三方借鉴好莱坞模式，用金钱堆叠出无与伦比的视听享受，以此满足消费者的挑剔需求，并吸引新的玩家。这种商业模式似乎是次世代游戏的最佳出路，如果能够出现销量超过2000万套的游戏，那么即便需要好莱坞大片级别的投资(1亿美元以上)，同样会有大型游戏公司乐于尝试。问题是，游戏与电影的市场环境毕竟不同，电影不需要观众购买主机，也没有任何操作要求，且票价远低于游戏价格。因此电影可以成为一种全民娱乐，而游戏却存在诸多限制。游戏的互动性特点注定了不可能实现与电影一样的视听享受。玩家对游戏的探索和互动过程必然会破坏节奏，游戏制作者不可能像电影导演一样让每个镜头都处于自己的掌控之中。用巨额资金打造的宏伟场面很可能因为游戏的互动性而在效果上大打折扣，而若是加大不可操纵部分(如CG动画)的比例，又会破坏互动性乐趣。因此高成本对于游戏趣味性的促进作用有多大还很难说，将业绩压注在少数几款超大作上，将会让游戏公司的风险骤增，超大作主义在游戏业内的执行难度极大。



▲从表中可以看出，日本多数游戏系列的销量一直都在降低。

打不死的任天堂

如果说微软的策略是“超大作主义”，那么我们或许可以将任天堂的策略称为“超小作主义”。

哈佛大学教授Mitchell Wade和John C. Beck出过一本书叫《打不死的Game Boy》，内容说的是游戏中成长的新生代，当然，笔者要讨论的不是书中的内容，而是想借用一下台湾译者的标题嗜好。

——“打不死的任天堂”，这是对那家开创了日本游戏业的百年老铺的真实写照。几番沉浮、几经风浪，每次在生死存亡的紧要关头总是能凭借一次意料不到的反扑突围而出，任天堂的每次危机总是伴随着成功的“偶然”。1989年，任天堂在MD和PC-E的前后夹击，以及联邦贸易委员会的官司缠身中，用《俄罗斯方块》搭配Gameboy轻松突围；1997年，任天堂在家用机和掌机市场均面临巨大威胁之时，用《口袋妖怪》风暴再次扭转乾坤；2005年，在PSP对其掌机帝国的强力冲击下，任天堂用“Touch Generations”(触摸世纪)再次上演了一出商业奇迹。任天堂的每一次咸鱼翻身都是依靠外表平平无奇的游戏，与那些投入巨资打造、好不容易卖过了百万的传统大作相比，这些千万级游戏完全看不出“大作”的色彩。然而对于那些从未接触过游戏的普通消费者，游戏的“含金量”判别标准并非大成本、大制作，易理解、易上手、趣味性是吸引这些消费者的必要条件，而最符合这一特征的往往是那些操作和规则都极度简单的小作品。

“把不是白金的东西卖出了白金价，那才是真功夫。”四通集团老总段永基曾经这样评论史玉柱和他的脑白金。被国内游戏圈戏称为“脑白金”的NDS系列脑力锻炼游戏与国内的脑白金一样有着巨大的广告攻势。任天堂在广告投入上的魄力远非SCE所能比拟。为了将NDS和“Touch Generations”系列游戏打入新市场群体，任天堂投入了超过500亿日元的巨额宣传费用。配合近几年日本涌现的炼脑热，NDS的系列脑力游戏创造了令人瞠目结舌的惊人成绩。任天堂的成功秘诀就在于大胆的广告和市场推广策略。从游戏制作规模来说，这些游戏可算是“超小作”，但若是加上宣传费用，其成本不见得比一线大作低。2006财年第一财季，任天堂营业收入同比增长了85%，而利润涨幅却只有10.2%。除了Wii的研发费用外，NDS及相关游戏宣传费用的不断攀升也是成本提高的主要原因。

CESA的《游戏白皮书》中将日本普通民众分为“现役玩家”、“休眠顾客”(过去玩游戏，现在已放弃的消费者)、“新规期待顾客”(几乎没有接触过游戏，但对游戏感兴趣的消费者)和“电视游戏非受容层”(对游戏完全不感兴趣)，其中“现役玩家”约占31.9%，而“电视游戏非受容层”占42.5%。微软和索尼的目标是开拓占25%的休眠顾客和新规期待顾客，而任天堂正在用创新的游戏理念和强大的广告攻势挑战非受容层。任天堂认为，要开拓这个潜力巨大的市场，必须要有彻底打破传统的新型

▲《成人脑力锻炼DS》在欧洲也投入了庞大的广告攻势。

游戏机，只有用新的操作界面才能让这些消费者对游戏改观。NDS的成功和Wii的巨大反响初步证明了任天堂的思路。简单型休闲游戏的流行被认为是游戏市场严重饱和情况下的必然趋势，韩国玩家数量能占到全国总人口的75%便是仰赖休闲网游的流行，一款《跑跑

卡丁车》的注册人数就达到了韩国国民的三分之一。门槛较低的休闲游戏有着较适合大规模普及的资质。

然而在任天堂的游戏革命风暴中，人们却忽略了潜在的深层次危机。在NDS上畅销的绝大多数都是轻松简单型游戏，传统游戏的销售情况并不理想。一些老牌游戏公司因此纷纷放下矜持，世嘉、NBGI等都开始争先恐后地加入到脑力锻炼的行列。市场过热、厂商盲目跟风的情况与1982年ATARI SHOCK前夕的大辉煌颇为相似。玩家对于这种新兴娱乐形式的新鲜感持久度将成为最大的市场隐患。任天堂开拓的"电视游戏非受容层"对于游戏业毕竟是一块完全陌生的市场，尚未形成稳定的游戏消费习惯，因此这个消费群体存在极大的不确定性。休闲型游戏虽然潜在用户群大，但是以一般游戏5000日元以上的售价标准显然过于昂贵，难以吸引玩家长期持续购买。广告成本在产品总成本中所占比例太大很容易产生市场泡沫，在游戏类型搭配严重失衡的情况下，一旦发生市场口味的偏移，必然会产生灾难性后果。

■今后的洛杉矶会展中心穹顶上还会再出现游戏公司的宣传海报吗？

论E3的倒掉

E3的黯然收场为游戏业增添了一股不祥的气息。

笔者当初在Next-Gen.biz看到这则传闻时颇为不屑，固执地认为"E3取消"云云简直荒天下之大谬，以E3的规模和重要性断然不可能有此变数。然而翌日ESA的新闻通稿便给我以当头棒喝。在感叹世事无常之时，各厂商的拍手称快让笔者顿感脊背发凉。就在几个月前，E3还是一颗被整个游戏业捧在手心的珍珠，而几个月后却成了不吐不快的鱼梗。游戏业风向的骤变让人不能不替E3感到心寒。

《CNN Money》的Chris Morris在其游戏专栏中如此评述："E3倒塌于其自身无法承受之重……"一个年产值将近300亿美元的产业为何无法承载区区一个游戏展？按照ESA的官方说法，当初举办E3的目的是为游戏厂商和经销商提供交流平台，为参展的游戏厂商争取订单。而随着游戏产业经营模式的变化，经销商与游戏厂商已经完全没有必要通过展会打交道，并且做秀味道越来越浓的E3展也已经不利于游戏本身的宣传。E3刚举办时，游戏业的行销渠道还不像现在这么发达，E3本身更像是一个大卖场，经销商与游戏公司直接在现场洽谈业务，订购游戏。如今美国有90%以上的游戏销售额来自沃尔玛、Toy'R'Us、GameStop、EB Games等几家大型零售商，这些零售集团与游戏公司之间有着良好而稳定的合作关系。游戏传媒的高度发达和通讯手段的进步让经销商对游戏质量和市场前景有着较为清楚的把握，已经无需通过游戏展会为媒介制定进货单。市场环境的变化让E3逐渐产生了本质性变化，其性质正逐渐向TGS等开放型展会靠拢。

E3就这样成了游戏公司们的面子工程，虽然几百万美元的投入搞不来什么订单，也不见得有多大宣传效果，但门面工夫是要做的。毕竟除了经销商和媒体外，他们还要在投资者、分析家和玩家面前摆摆阔气，证明自己实力尚在、风韵犹存。股市是E3这项面子工程的晴雨表，游戏公司若是在E3上表现不合格，难免要在股市上碰一鼻子灰。E3 2006让大多数游戏公司集体碰灰，于是索尼、EA、Activision等怒不可遏——大家都有份砸钱的E3展凭什么成为任天堂的个人秀？这样的展会不办也罢！于是歌舞升平、霓虹奢靡的E3展就此落幕，与其花大把美金让业界的硝烟暴露于众目睽睽之下，倒不如将其转入地下，在酒店里觥筹交错的美妙气氛中愉快地进行。

E3展倒下的同时，德国的莱比锡游戏展(GC)，日本的东京电玩展(TGS)正紧锣密鼓地筹备。对于这两个展会，E3的厄运仿佛应该算是美妙的喜讯。TGS终于可以荣升为全球第一大游戏展，而莱比锡游戏展也可以自豪地宣称自己是"欧美最大的游戏展"。然而，放弃了E3的游戏厂商们是否会就此转投GC和TGS的怀抱？最近几年TGS的规模一直在扩大，但一些大厂商的动向却暴露出TGS的隐患。任天堂的长期"非暴力不合作"态度一直是TGS的痛处，去年Square Enix也开始自立门户，同样选择幕张会展中心举办的S・E个展办得有声有色，对于TGS却只是摆了个小展台敷衍了事。在宣传成为游戏展会惟一存在价值的情况下，过多的出展游戏和过于嘈杂的会场让参展单位想要宣传的作品难以突围而出，虽然吸引的观众更多，但宣传效果却往往不及个展。E3的沉沦对其他展会是喜讯还是噩耗目前还言之尚早。

行业展会是信息沟通、商贸交流的有效平台，在其他各种行业中都已经证明了存在的必要性。为何摆到了游戏业中就成了中看不中用的花瓶？E3是否真的如此不济？几家大型游戏商给出的原因让人无法找到反驳的理由，但一些小型企业和游戏制作室的惋惜让人看到了E3的陨落给业界带来的损失。6年前，来自德国的Yerli三兄弟操着一口蹩脚的英语来到了洛杉矶会展中心，他们在业内没有任何关系基础，无法参加需要邀请函的开发者大会。为了进入E3会场，他们甚至购买了"门票"，事后才知道这是一个无需门票的商贸展。结果，这三个初出茅庐的兄弟用他们的X-Isle引擎打动了Nvidia，这项技术成为了后来的Cry Engine，并由此诞生了《孤岛惊魂》。如今Cry Engine 2已经成为业界的顶级技术。每年都有大批像Yerli兄弟这样的新手在E3上找到商机，很多国外企业都是以E3为跳板进入美国市场，来自中国福建的网龙公司就是借E3之机将《征服》打入北美，并取得出色成绩。

E3的转型不仅为这些新鲜血液的加入造成了障碍，也让主流社会少了一个认识游戏业的窗口。E3为推动主流社会对游戏业的关注做出了突出贡献。十几年前，游戏业对于很多主流媒体还是一个陌生的领域，即便是CNN、ABC之类权威媒体对游戏业的相关报道也常存在错漏，哥伦比亚广播公司甚至一度将任天堂读作"Nine-tendo"。E3展取得大成功后，每年都会有大批主流媒体派记者全程报道，游戏新闻的社会关注度呈逐年猛增趋势。大型传媒集团纷纷斥资设立游戏媒体分支，维亚康姆成立了专门的游戏电视台SpikeTV；隶属于维亚康姆的MTV电视网则于去年年底收购了游戏预告片网站GameTrailers.com，并在今年E3展上进行大规模全程报道；传媒大亨鲁伯特・默多克的新闻集团更是以6.5亿美元巨资收购了IGN游戏传媒网络。每年E3展期间，GameSpot、IGN等游戏大站的人流量可攀升至往常的两倍，E3产生的社会集中关注效应是整个游戏产业向主流社会的自我展示，可以将游戏业的最新发展动态传递给各个行业，从而为吸引非传统渠道的资金和商机创造了可能。几家大型游戏公司出于自身利益的考虑牺牲了E3，游戏业长期以来向主流社会迈进的努力因此受挫。

拿什么拯救你，我们的游戏业？

游戏末世论倡导者之一、美国《PC Magazine》专栏作家John C. Dvorak在其论著中担忧地说："业界通过不断更新换代的游戏机保持创意和成长，然而当我们已经做到照片级真实度，还能拿什么来拯救游戏业？"

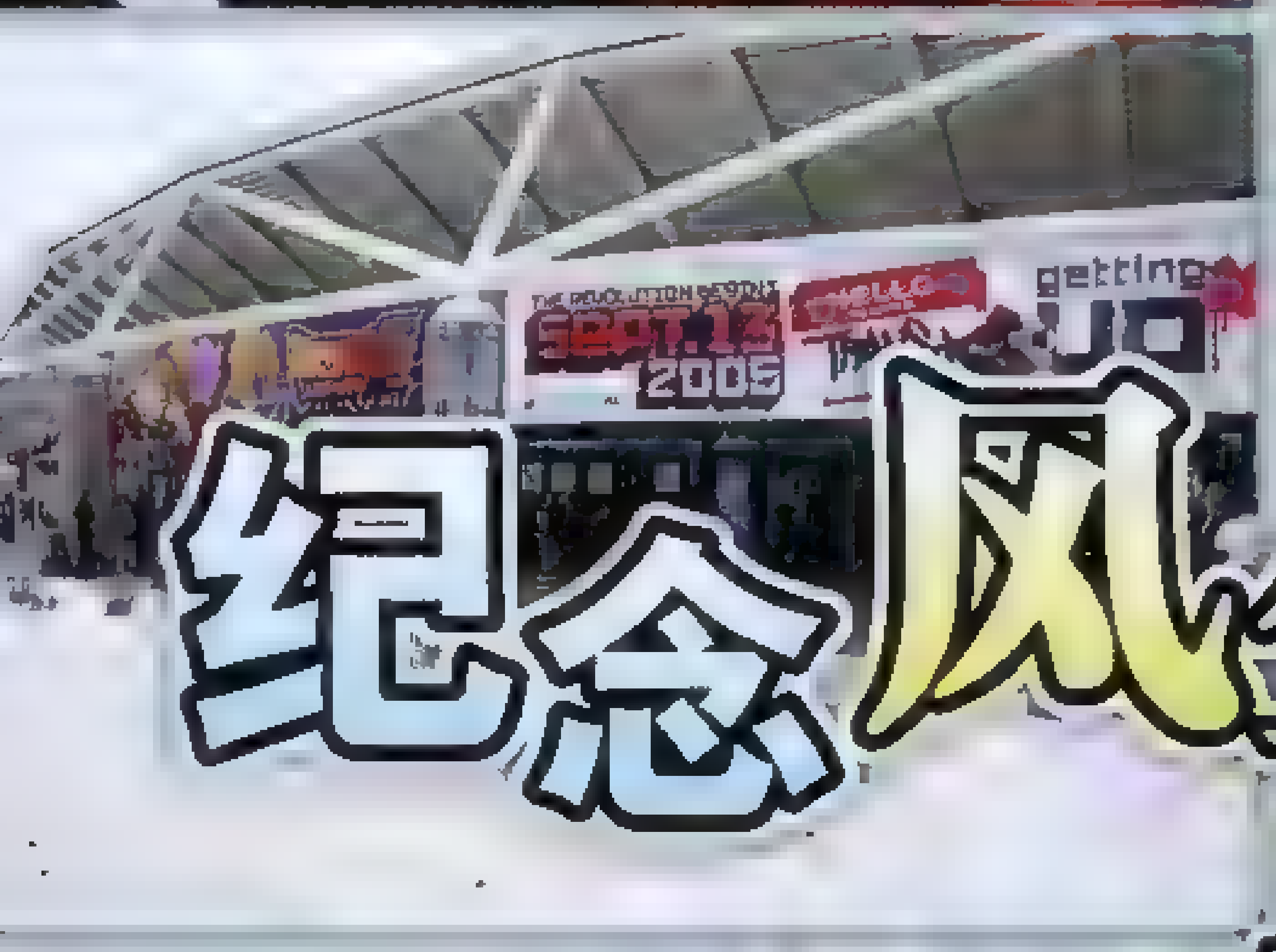
技术的瓶颈正在让游戏业走入困境，而屡屡曝光的丑闻让游戏业从曾经的经济亮点被推到了舆论抨击的风口浪尖。暴力游戏充斥市面的状况正在逐渐抹黑游戏业的形象，被Dvorak认为是一种饮鸩止渴的行为。以美国总统候选人希拉里为首的"保幼派"以保护青少年为名向游戏业发动了旷日持久的稽查行动，由联邦贸易委员会(FTC)带头对游戏业的评级系统进行彻查，并通过各种内容审核规定试图弱化ESA对美国游戏业的保护作用。在FTC的调查过程中又引出了Take-Two、Activision、THQ等公司对员工购股权进行内部操作的丑闻。接连不断的负面报道让社会各界对游戏业的讨伐声浪空前高涨，甚至有传闻称希拉里将出台向游戏业征收重税的提案。种种情形与1982年的状况惊人的相似。

当然，时隔23年，如今的游戏业已今非昔比。大批实力企业集结的游戏产业已经有相当稳固的经济基础，不可能出现类似ATARI SHOCK的突发性灭顶之灾。目前X360在欧美的良好发展势头也让人看到了次世代转型的希望曙光。据微软高级经理Kevin Collins透露，调查表明绝大多数X360购买者已经拥有HDTV，HDTV的普及速度远比人们想象的乐观，而次世代游戏机作为能够充分发挥HDTV高清优势的娱乐终端，将会成为未来HDTV普及热的最大受益者。

微软和索尼用技术的进步稳扎稳打，而任天堂希望创意能够让他们继续成为业界最赚钱的公司。从红白机到NDS，创意是游戏业保持高利润的秘诀，一个有趣的创意可以让低投资的游戏卖出大作的销量。任天堂最令对手畏惧的地方不是"将非白金的东西卖出白金价"，而是能够将这种能力持之以恒。新开创的热度过高的新游戏市场是否会骤然降温是任天堂面临的风险，而一贯以出人意料的创意出奇制胜的任天堂相信可以不断用新的创意留住那些好不容易培养起来的新玩家。Wii在操作界面上的无穷可能性为任天堂施展其创意功夫提供了广阔空间。看似对Wii波澜不惊的索尼也早已做好游戏操作界面的技术储备，PS3四不像的手柄只不过是索尼的投石问路，SCEE早已投入巨额资金研发次世代EyeToy的全方位体感技术，为游戏业的风向转变留下后着……

当游戏已经做到照片级真实度，或许，我们还可以拿创意来拯救游戏业。

文 星夜　协力 阳光育成计划成员 狸猫柚子



2006年7月31日，在游戏业的历史上，这将会是意义重大的日子。美国游戏业协会ESA宣布，游戏产业的超级大展"E3展"将会做出重大改革。改革后的E3展将会命名为"E3媒体节"(E3 Media Festival)。此次改革的主要原因是多数参展商认为E3的投入成本太高，却无法得到他们想要的效果。因此索尼、微软、EA等ESA的主要会员极力要求进行改革。改革后的E3媒体节将会是一个仅面向受邀者的内部会议，参加人数从往年的6万多人减少到5000人左右。事实上，经过此次改革后，真正的E3展已不复存在，E3媒体节将不会再有豪华的大型展台，举办地点也从洛杉矶会展中心转移到酒店内。举办了12年的E3展就此永远地落下了帷幕。

纪念风华正茂的岁月

——后E3时代的历史回眸

ESA的E3改革官方新闻稿全文

华盛顿DC(2006年7月31日) 娱乐软件协会(ESA)今天宣布，为了更好地满足当今全球电脑及电子游戏产业，2007的电子娱乐展(E3Expo)将会进化为更加私密的展会，成为目标更集中的会议和活动。

"E3展创办的12年以来，互动娱乐的世界已经发生了变化，当时我们的主要目标是服务于业界，确保假期商季的订单，"ESA主席Douglas Lowenstein说，"几年来，很明显我们需要一个更私密的展会，全球的媒体、开发商、零售商和其他主要的业内人士们需要更高质量、更为亲密的对话。"

新的E3展将会在未来几个月内成型，按照目前的构想，它将会在洛杉矶举办，将围绕新闻发布会和媒体、零售、开发及其他主要板块的小型会议，虽然仍然会有游戏演示的机会，E3Expo 2007将不再有前几年的大型商贸展环境。

"E3展仍然是业界的重要展会，我们希望保持人们的兴奋和兴趣，希望人力和财力能够用到实处，为迎合业界的需求创造一个新的形式，新展会将会确保各公司更为高效地将信息传递给媒体、消费者及其他人，"Lowenstein说。

此外，电子游戏产业已经进化为一个蓬勃扩张的全球市场，在不同地区都出现了大型展会，例如莱比锡的"游戏大展"、东京游戏展，以及索尼、任天堂、微软及全球其他企业举办的个展。因此，Lowenstein说，"单独的业界'超级大展'已经不再必要，重新定位为目标高度集中的展会后，我们认为可以更好的服务于我们的会员以及整个产业，我们的会员都对创造这个新E3充满活力。"

有关新E3展的进一步细节将会在未来几个月内公布。

E3概况

E3全称为"Electronic Entertainment Expo"，其宗旨为"Where Business Gets Fun"(商业乐趣所在)。E3的主办方是"娱乐软件协会"(ESA)，即美国的游戏业协会。ESA的会员即各游戏公司，其会员公司的游戏软件销售额占全美的90%以上。E3的性质是商贸展，最初成立的目的是为游戏发行商与分销商提供商贸交流的平台，主要面向游戏开发商、发行商、分销商、投资者、分析家、媒体等内部人士。从1995年的首届展会开始，E3一直是全球最大规模的游戏展，全球所有最具影响力的游戏公司都会参展，并且每年E3展公布的游戏阵容都是其他游戏展无法比拟的。除了在展览会场内举办的展会，E3的内容还包括由游戏业内著名人士参与的系列研讨会，以及在展前举办的新闻发布会。其中，各主要游戏商的展前发布会是E3的重头戏，大多数重要硬件和作品都是在展前发布会上公开。

E3场馆

除1997和1998年外，E3的举办场馆一直是洛杉矶会展中心。由于美国多数游戏公司集中在洛杉矶和硅谷附近，因此从1998年开始，ESA与洛杉矶会展中心的管理机构签署了一份截至2012年的合同。由于E3的提前谢幕，ESA方面相当于是提前终止了合同，因此需要做出一定的违约赔偿。

洛杉矶会展中心是美国最大、设备最先进的展览馆之一，其场馆展厅总面积达8万平方米，共有64个会议室、大型休息室、饭店以及饮食区。整个会展中心总占地面积为22万平方米，并且毗邻洛杉矶中央商务区，交通十分便利。会展中心由5个部分构成，分别是：南厅、西厅、中央广场、肯蒂亚展厅和佩崔展厅。南厅面积较大，历年来一直是微软和大多数第三方游戏厂商的展位所在地；西厅面积较小，任天堂和索尼的展台占据了绝大部分面积。肯蒂亚展厅内主要是一些小型游戏开发商和零售商，这里因此被一些人戏称为E3的"犹太人区"。

■洛杉矶会展中心航拍图

E3的诞生背景

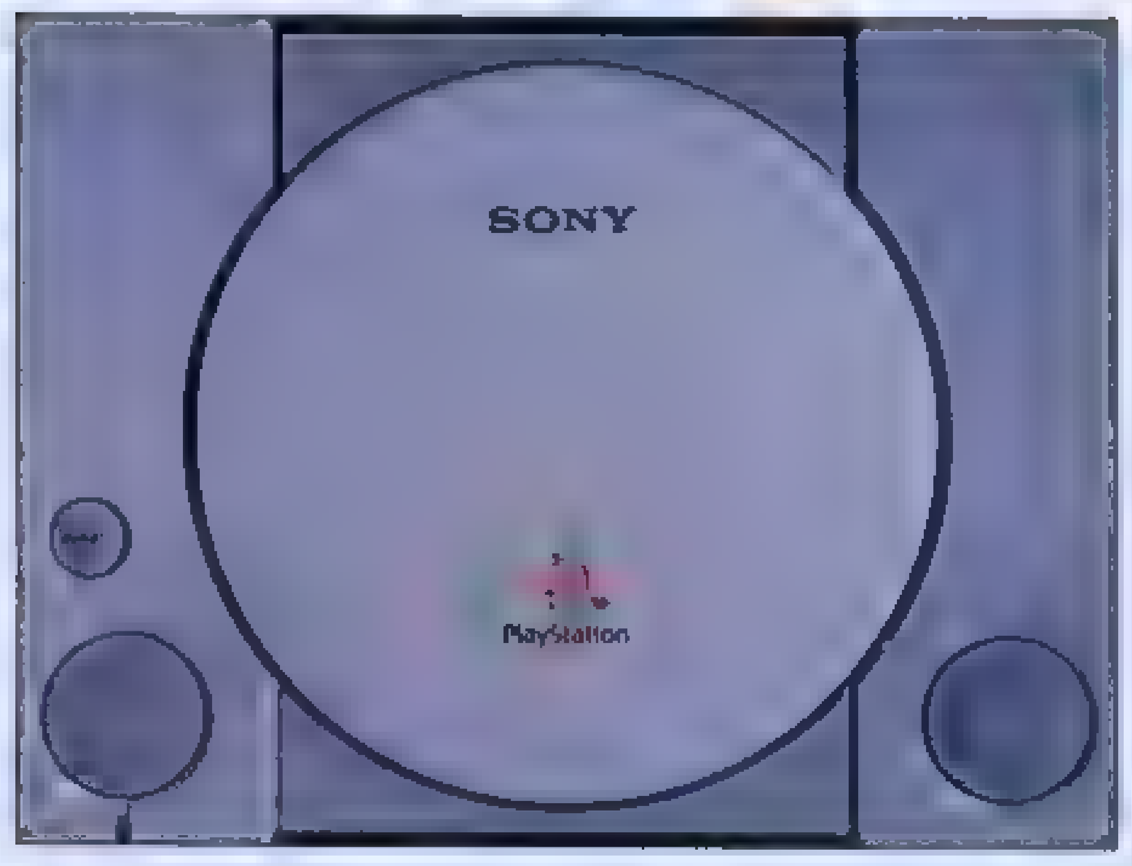
从雅达利时代开始，游戏公司一直选择以消费电子展(CES)公布他们的新产品。这个面向消费电子行业的展会由电子工业协会(EIA)举办，每年出展的产品包括电视、音响设备、冰箱、电话等，游戏类产品受关注程度不高，游戏厂商的展台也总是被安排在不起眼的位置。不过到了1990年代初期，参加CES的游戏公司越来越多，很多涉及游戏发行的电脑软件公司也在纷纷加入CES，提供给游戏公司的展台面积越来越不够用。为了让游戏公司满意，电子工业协会提议举办“CES-I”展会。

1994年，任天堂、世嘉、Acclaim、EA、飞利浦、雅达利和3DO提议成立游戏业协会，经过6个星期的探讨后，终于成立了“互动数码软件协会”(IDSA，ESA的前身)。由Douglas Lowenstein担任会长。就在EIA筹划CES-I的同时，一家大型国际出版公司“IDG Communications”找到了IDSA，提出了“电子娱乐展”的构想。世嘉、索尼、雅达利以及几家大型软件发行商立即宣布支持该展会，而任天堂和微软则表示支持CES-I。由于IDSA对E3的全力支持，各游戏公司纷纷注册参展，已经宣布参加费城CES展的任天堂被孤立了。随着越来越多的公司支持E3，任天堂最后也不得不宣布加盟。

“有那么一段时间，参展商们在应该支持E3还是CES上存在争执。CES宣称他们是最合适的展会，因为任天堂已经站在他们那一边，而E3展则宣称他们才是真正的游戏展，因为索尼、世嘉和多数第三方都已尽数加盟。”
——ESA主席Douglas Lowenstein

历届E3回顾

■松下与3DO合作开发的64位机M2。



■VB是任天堂历史上最失败的主机。

E3 1995

1995年5月11～13日

洛杉矶会展中心

参展厂商数量	超过400家	观众人数	3.8万人

展会亮点 四大新主机：PS、SS、M2、VB

热点游戏 《铁拳》、《山脊赛车》、《VR战士》等

重要新闻 美版PS、SS、VB售价公布

第一届E3展还没有展前发布会的概念，因此开展第一天的基调演讲是整个E3展的重头戏。世嘉宣布美版土星售价为399美元，而索尼紧随其后宣布PS售价为299美元，并且已经有160家公司正在开发200多款PS游戏。PS因此成为本届E3展的最大赢家。索尼为本届E3展投入了400万美元，展出的游戏阵容相当豪华，《铁拳》和《山脊赛车》受到了最大的关注。相比之下，土星由于价格较高，且多数游戏画面不如PS，因此遭到了冷落。较受关注的土星游戏为《VR战士》和《露娜2》。

由于将重点放在了CES上，任天堂对本届E3的准备不够充分，万众期待的N64并没有展出，任天堂将重点放在了头戴式便携游戏机“Virtual Boy”上，宣布该主机将于8月14日发售，定价为179.95美元。不过人气最高的仍然是SFC游戏，《超级大金刚2》、《超时空之轮》等都大受好评。由于展出效果出乎意料的好，任天堂宣布不再参加CES。

本届展会的其它新主机还包括雅达利的“美洲虎”和3DO的64位机M2。其中有150家公司宣布支持的“美洲虎”人气颇高，雅达利还展出了全新的虚拟现实技术。而M2的《BladeForce》、《Killing Time》等游戏则凭借出色的技术引起了关注。

TIPS 索尼为了提高展台人气，花大力气请来了天皇巨星迈克尔·杰克逊。

E3 1996

1996年5月16～18日

洛杉矶会展中心

参展厂商数量	超过500家	观众人数	4万人

展会亮点 N64大规模参展

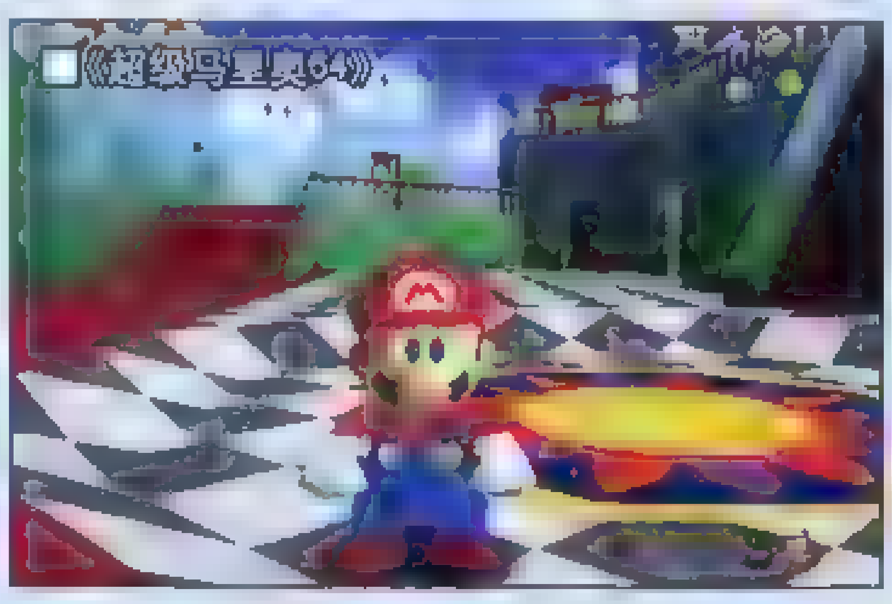
热点游戏 《古惑狼》、《古墓丽影》、《VR战士3》、《超级马里奥64》

重要新闻 PS、SS价格战，N64发售日公布

1996年的E3是新老交替的一年，Atari和3DO由于各种原因基本退出了竞争行列，世嘉迫于PS降价的压力也不得不将SS的价格降为199美元。任天堂的主机接班人N64终于正式公布了日期和售价。自此届E3开始，索尼、世嘉、任天堂三足鼎立的格局正式形成了。索尼除了调价之外还展出了大批凸显图形处理能力的3D游戏，包括《铁拳2》、《魂之利刃》等。SCE的吉祥物古惑狼也在这次展会上与世人见面了。当然最引人关注的是初代的《古墓丽影》，其后风靡世界的劳拉成为了PS打开欧洲市场的王牌。

世嘉展出的游戏包括：《VR战警2》、《格斗之蛇》、《VR战士3》等等，但是由于机能的缘故，有相当部分的作品最后沦为天边浮云。但是也不乏以可爱Q版形象取胜的《VR战士kids》和对应类比摇杆且创意十足的《Nights》。任天堂正式公布了N64以及其强大的游戏阵容，包括：《超级马里奥64》、《007黄金眼》以及次年的《星际火狐64》、《超时空要塞》等。任天堂信心满满地放话：1997年之前N64出货量就将达到100万台。

■《古墓丽影》



■《超级马里奥64》

TIPS 1996年E3展正式确立了所谓的2G（Games and Girls）形式，令男性玩家每次观看展会时可以同时欣赏两种美好事物的传统诞生了。

E3 1997

1997年6月19～21日

亚特兰大世界会议中心

参展厂商数量	486家	观众人数	3.7万

展会亮点 PS史诗级大作云集

热点游戏 《最终幻想Ⅶ》、《潜龙谍影》、《古墓丽影2》

重要新闻 任天堂宣布降低N64游戏开发权利金

■《潜龙谍影》

■《最终幻想Ⅶ》

这一年的E3无疑被索尼统治了。全新潜入类游戏《潜龙谍影》以其精美的即时演算画面让所有人叹服于PS的机能，《最终幻想Ⅶ》在日本本土的巨大成功让Square宣布将用这把利刃挑战美国的RPG游戏市场，《古墓丽影2》的展台更是人满为患，劳拉再度成为了展会的焦点。任天堂的N64在北美的人气出乎意料地高，于是在本届E3任天堂更展出了一系列高人气游戏如《F-Zero 64》、《星际火狐64》、《塞尔达64》等，最受关注的则是展出了试玩版的《007黄金眼》。本届展会任天堂宣布降低N64开发的权利金，希望能吸引更多的第三方厂商。

世嘉的衰败在此次展会已经渐露端倪。SS上展出的游戏少之又少，除了《生化危机》，就剩下万年冷饭《索尼克合集》了。本届展会他们还宣布了今后将同时推出SS和PC版游戏，这并不奇怪，因为本届会展大出风头的是PC游戏而不是家用机，世嘉此举似乎也预示着经营方向的转型。

此次展会开始由十余家媒体联合评选的权威奖项“E3游戏批评家大奖”成为评定游戏质量的重要标准。但是1997年的奖项中家用机游戏全面败给了PC游戏。

TIPS Capcom在本届E3上展出了传说中的生化危机1.5，Eidos在本届E3上隆重推出第一位官方劳拉模特Rhona Mitra，并被评选为最佳展台模特。

3DM SM

■《最终幻想VIII》

■《塞尔达传说 时之笛》

■《寄生前夜》

■《生化2》当红时期公布的《寂静岭》引起了广泛关注。

E3 1998

1998年5月28～30日

亚特兰大世界会议中心

参展厂商数量	将近500家	观众人数	超过4万

展会亮点 3D图形技术全面成熟

热点游戏 《潜龙谍影》、《塞尔达传说 时之笛》、《最终幻想VIII》、《寄生前夜》、《寂静岭》

重要新闻 美版GBC发售日公布 Square携手EA成立北美发行部

本届展会开始，E3与游戏业一起全面迈入3D时代，从展会的布置到E3的LOGO都充满3D色彩。

世嘉终于在E3出了一把风头，那个有着蚊香标志的主机DC成为了展会的最大亮点。世嘉宣布将会为DC的首发投入1亿美元的广告费，首发游戏将有10～12款。DC的出色性能引起轰动，一款号称只占用了不到DC一半机能的射击游戏《Insector 3D》就足以技压群雄。同时世嘉也为在美已经停产的SS发布了几款游戏，其中包括《死亡之屋》和《光明力量3》。

任天堂宣布新掌机GBC将携同万年大作《口袋妖怪》进军美国市场。同时N64上大批游戏攻势如潮，包括“《塞尔达》系列”巅峰之作《时之笛》以及号称画面超强AI超高的《007》续作《完美黑暗》等为任天堂展区招揽了大批观众。

本届展会索尼的展区是最大的，并且展馆外还搭建了一个“PlayStation City”以吸引那些无法进入会场的普通玩家。而第三方厂商的鼎力支持更使PS风光无限，《潜龙谍影》夺得展会最佳电子游戏大奖。同时展出的还有《FFVIII》、《寄生前夜》、《异度装甲》、《寂静岭》等。

TIPS 宫本茂在本届展会上成为第一个入选游戏名人堂的游戏大师

E3 1999

1999年5月12～15日

洛杉矶会展中心

参展厂商数量	超过500家	观众人数	5.5万

展会亮点 DC大作如云，PS2锋芒初现

热点游戏 《莎木》、《生化危机 代号：维罗尼卡》、《GT赛车2》、N64版《生化危机2》

重要新闻 任天堂新主机公开 DC北美发售计划公布

本届展会重回洛杉矶，而场馆的翻修使本届E3规模又有所扩大。主办方决定与洛杉矶会展中心管理机构一直签约到2012年。

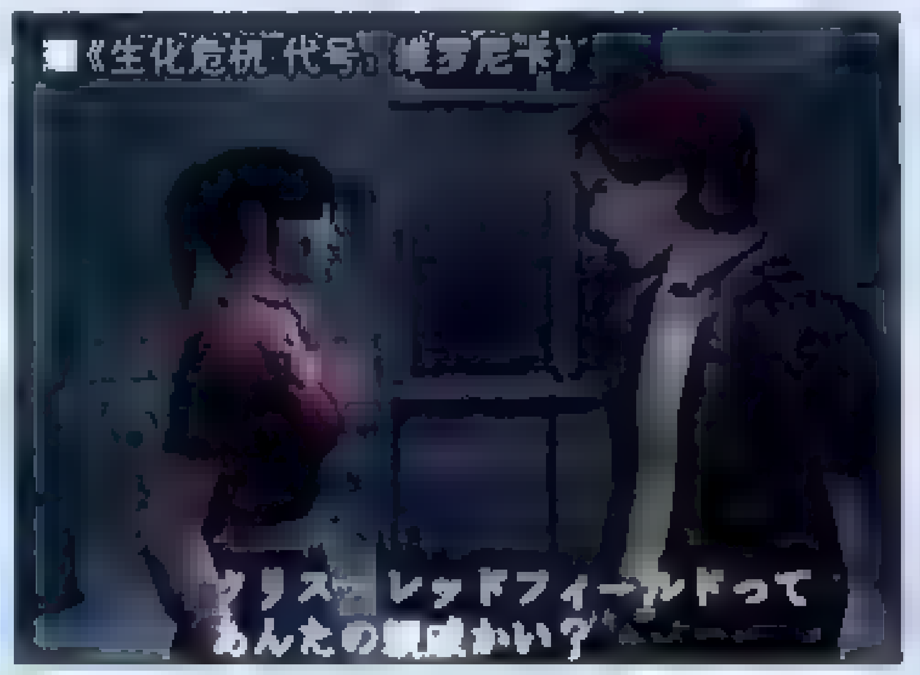
索尼在E3前两个月就已经公布了PS2，不过在E3上并没有提供试玩版，令人颇为失望。不过大多数的第三方厂商都感觉到PS2的巨大潜力，PS2仍然是本届E3的最大话题。而PS也进入了最后的辉煌阶段。

任天堂也透露了代号为“海豚”的新主机，并宣布游戏媒体将从卡带变为DVD的计划。这对于任天堂无疑是一项革命。N64上展出了采用大量CG的《生化危机2》以及《马里奥高尔夫》和千呼万唤始出来的《大金刚64》。GB方面则用《口袋妖怪》相关多款作品来支撑局面。

世嘉的DC在北美的推广计划姗姗来迟，他们在展会上宣布将于1999年9月9日在北美推出DC，售价199美元，并内置MODEM，希望真正实现网络计划，同时宣布了《博德之门》等对应DC的网络游戏。本届世嘉也展出了大量优秀游戏，如《莎木》、《索尼克大冒险》、《VR战士3》以及拥有完美画质的本届最佳格斗游戏《灵魂能力》。最受关注的则是《生化危机 代号：维罗尼卡》。

TIPS 本届展会传出微软即将进军游戏主机产业的传闻令业界不安

■E3 1999是DC的天下，可惜好景不长。



■《生化危机 代号：维罗尼卡》

■《莎木》

E3改革 媒体的反响

CNN

《E3缩水，一息尚存》

当有人问我该如何形容该展会时，我总是说同一句话：“那是一场声光盛宴”，那是一个可以让你知觉麻木的幻境——我经常看到很多人在会场上呆了一两个小时后落荒而逃，他们实在无法承受感官的超载。实际上E3已经进化为马戏场，不过在那里有一种能量支撑着人们，在那个地方，是金子总会发亮。如果《块魂》不是在E3 2004上受到了好评，还有机会在美国推出吗？恐怕不大可能。转型之后，小公司将会发现他们很难再找到观众。不过我的猜测也不一定对，毕竟现在连ESA自己也没确定2007年的计划，希望该展会不会因为缺乏支持而就此消亡，但是我感觉游戏业正在向老朋友说再见。

MTV

《E3规模缩水，2007展会不再“感官超载”》

E3缩水对那些大型企业似乎影响不大，他们仍然可以用其它方式吸引人们对他们的游戏和主机的关注，但小发行商和开发商恐怕会碰上麻烦，过去他们需要依靠E3的大帐篷让成千上万的记者们分给他们一点点关注。E3的损失或许将会给其他游戏盛会带来好处，三月份的游戏开发者大会通常会吸引E3三分之一到一半的出席者，虽然它一般没有大展台让发行商展示游戏，但经常成为索尼、任天堂等公司进行重大发表的论坛，还有8月份的德国莱比锡游戏展，和针对FANS的年度Penny Arcade展，9月份还有除任天堂外所有主要日本发行商都参加的东京游戏展。

美国在线

《E3受创，蹒跚向前》

我们熟知的E3已死，但骨骸尚存。过于拥挤一直是近年E3的大问题，而E3媒体节将只接待受邀者。未来这个新展会还有很多未知数，现在距其只有不到一年时间，Lowenstein和他的ESA团队、主机厂商、游戏发行商和开发商们现在要赶紧一起拿出新方案了。

商业周刊

《E3之后是什么？》

在过去十几年里，E3一直都太大太昂贵，历经三代主机，人们一直在说它是浪费金钱。于是，在声明发表后，没有人站出来说将它取消是个错误。但是既然这举动如此英明，为何我们能够容忍它这么多年？下一个新的展会目标将是什么？[illegible]会如何[illegible]？取消E3是游戏老板们[illegible]……然而[illegible]新展会却没有那么容易，即便游戏产业为该展会赢得了关注，还要注意它是否会失去控制，成为一场新的

E3 2000

2000年5月11～13日

洛杉矶会展中心

参展厂商数量	430家	观众人数	6.2万

展会亮点 PS2首批大作、《潜龙谍影2》震撼全场

热点游戏 《潜龙谍影2》、《GT赛车2000》、《鬼武者》、《最终幻想IX》

重要新闻 PS2美版发售计划公布、Xbox规格提升

本届E3的绝对焦点无疑是PS2。索尼正式宣布10月26日发售美版PS2，售价为299美元。此外索尼还宣布PS2的网络服务eDistribution将于2001年启动，结果该计划一直拖延到PS3时代。最受关注的PS2游戏多为日系作品，包括《鬼武者》、《GT赛车2000》、《保镖》、《黑云》等。当然最出色的作品当属《潜龙谍影2》，预告片中惊人的即时演算画面，震撼的音乐音效，成为本届E3最佳游戏乃是实至名归。

世嘉的回光返照之势确实非同一般。不仅花费巨资布置展台，还在会场外搭设攀岩场。神作《莎木》，电视网络游戏鼻祖《梦幻之星在线》以及高人气音乐游戏《太空频道5》使DC的展台人潮涌动。《太空频道5》还邀请瑞奇·马丁来热舞助阵。

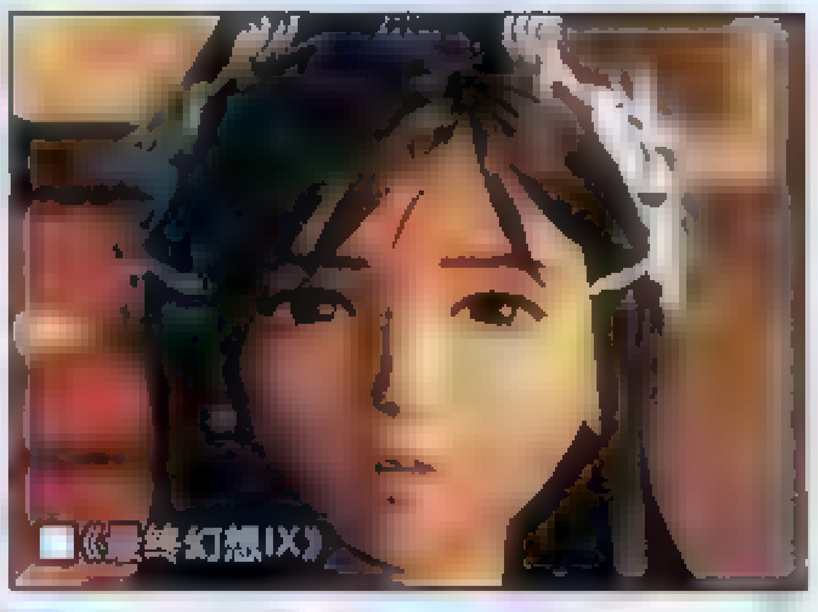
任天堂在此次展会风光不再。"海豚"主机杳无音信。不过N64的游戏阵容仍然相当强大，包括有《塞尔达传说：梅祖拉的面具》、《马里奥网球》以及后来改在NGC上发布的《生化危机0》等一线大作。

而微软在E3之前两个月已经公布了Xbox，但在E3上却没有大规模展出。尽管如此，Xbox依然捧走了本届E3的最佳硬件奖。并且微软宣布将会把Xbox的处理器规格从原定的600MHz提升到733MHz。

TIPS 中国本土游戏《傲世三国》在本次E3上亮相……[illegible]

E3 2000几乎成为PS2的个人秀。

《GT赛车2000》


《最终幻想IX》

《潜龙谍影2》

《鬼武者》

《最终幻想X》

《死或生3》

本届E3公布的NGC游戏不少，可惜首发游戏阵容极度薄弱。

E3 2001

2001年5月16～18日

洛杉矶会展中心

参展厂商数量	400余家	观众人数	6.2万

展会亮点 Xbox、NGC首批游戏阵容，PS2超级大作群

热点游戏 《最终幻想X》、《GT赛车3》、《死或生3》、《生化危机0》

重要新闻 Xbox、NGC发售计划公布

本次E3展会占地面积进一步扩大，展位多达7500个。同时展会第一天由三大厂商高层代表出席的三大主机研讨会成为展会最重要的部分。

微软终于亮出了底牌，Xbox将于11月8日发售，售价299美元。所有Xbox的公开参数都似乎说明这是新一代性能最强的主机。大批优秀作品的公开为Xbox积攒了巨大的人气，仅世嘉公布Xbox游戏就有11款，包括：《死亡之屋3》、《枪之女神》、《铁甲飞龙》、《世嘉GT 2002》、《街头喷射小子未来版》等等。Capcom也公布了Xbox独占的《恐龙危机3》和《幻魔鬼武者》。

任天堂也针锋相对地公布了NGC的发售计划，并且将其发售日定在Xbox的前3天，且售价比Xbox便宜100美元。任天堂公布的华丽游戏阵容包括：《动物之森》、《任天堂全明星大乱斗》、《生化危机0》、《星际火狐大冒险》以及获得众多好评的创意游戏《皮克敏》。

PS2全球销量已经达到1000万台，继承最强基因的王者风范不容置疑。索尼为了新一轮的主机战争几乎亮出了所有王牌，《GT赛车3》以及Square的天王级RPG《FFX》全面登场。

TIPS 微软为Xbox制定的宣传预算高达5亿美元，超过了WIN98的宣传费用。

地盘之争，E3变得如此庞大不仅是因为ESA想要多赚钱，而是发行商争先恐后地想要比对手更风光。

Gamespot

《E3永远改变》专题报道

E3对公众有着巨大的影响力，不仅是互动娱乐传媒本身，还包括大众传媒。E3的魅力让CNN这样的电视台都来做全面报道。一个人认为，将DEMO在会议室和饭店房间里传来传去实在太低调了，只会让那些媒体把注意力转向其它地方。

——高级制作人Dave [illegible]

E3不再只是游戏的展会，它有着嘈杂的音乐、免费的赠品还有会邀请你站在旁边的美女。更重要的是E3似乎已经不知道自己该何去何从。2005年主办方实际上还打算向多数人征收昂贵的门票，我觉得这是很不负责任的。不管怎样，E3曾经是一个吸引了主流媒体和公众关注的展会，而这次转型将会让游戏业迎来挑战时期。

——高级编辑Andrew Park

IGN

《再见E3》专题报道

[illegible]

——新闻编辑Kathleen Sanders

[illegible]

——新闻编辑[illegible] Hatfield

E3改革 业界的反响

微软发言人

我们非常支持ESA改革E3的决定。在过去12年里，业界已经发展成熟，很高兴看到该展会与时俱进，满足业界需求。该展会将继续为主要媒体、零售商、开发商和合作伙伴提供巨大利益。

任天堂发言人

任天堂将一切E3相关问题转交由ESA回答。

索尼发言人

在过去12年里，[illegible]一直都参加E3，[illegible]作为ESA会员，我们支持会展转型的决定，这可以更好地满足业界发展的需求。

E3 2002

2002年5月22～24日

洛杉矶会展中心

参展厂商数量	400余家	观众人数	超过6万

展会亮点 索尼微软竞相开展网络服务

热点游戏 《死或生极限沙滩排球》、《生化危机 逃出生天》、《塞尔达传说 风之杖》、《阳光马里奥》

重要新闻 Xbox LIVE详情公布 任天堂高层变动

截至2002年5月PS2全球销量已经突破3000万台。SCEA在E3展前发布会上宣布："游戏主机战争已经结束了。"此外，SCEA宣布年底之前将会有400款PS2游戏上市，而"《GTA》系列"的两年独占权无疑给PS2的统治地位增加了砝码。同时SCEA大力宣传的北美网络计划也在全面铺开，宣布将于8月27日销售网络套件，对应的《生化危机 逃出生天》也宣布开发。

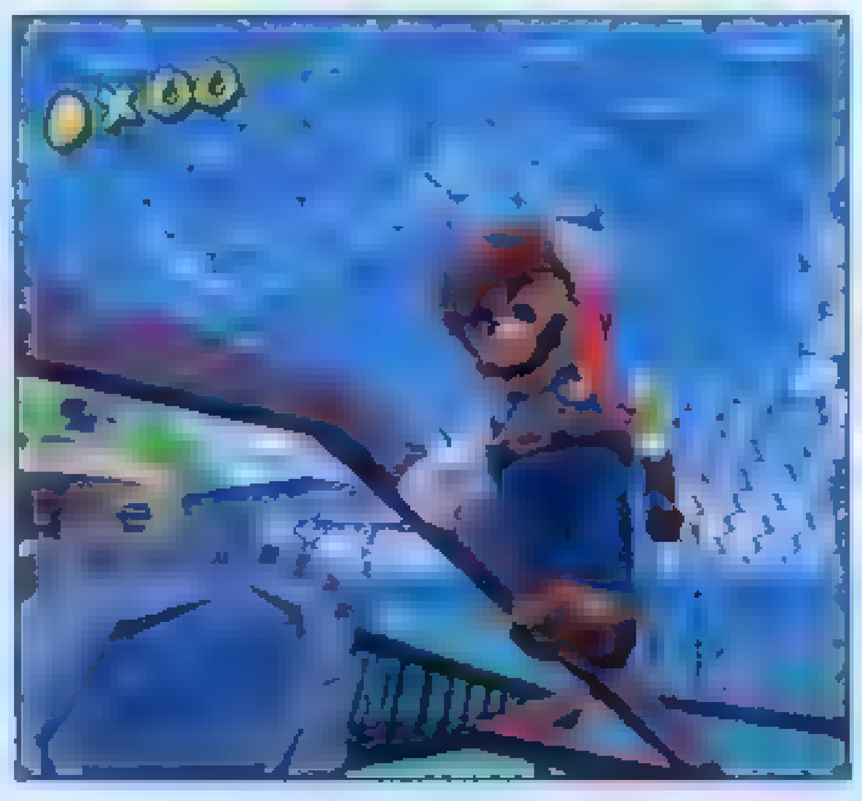
任天堂的最大新闻不是游戏而是企业高层的变动，任天堂在发布会上宣布，原社长山内溥将于5月31日退休，岩田聪将会担任新社长。高层的新老交替标志着任天堂的新开始。当然本届E3展任天堂的游戏阵容也相当充实，首次公布的《塞尔达传说 风之杖》采用的卡通渲染风格与当初的概念影像形成鲜明反差。

微软本次展会主推的是"Xbox LIVE"网络服务。微软宣布其已经获得60多家厂商的支持，并公布了6款对应游戏，包括《虚幻锦标赛》和《梦幻之星在线》。微软展出的Xbox游戏共有150款，包括更符合亚洲玩家口味的《铁甲飞龙ORTA》、《忍者龙剑传》、《铁骑》、《死或生沙滩排球》、《红海》等。

TIPS 由于9·11事件，本届展会安全检查异常严格，导致登记处挤得水泄不通。

▲时任XNA首席架构师的J Allard在本次E3的微软展前发布会上正式公开了Xbox LIVE。

《死或生沙滩排球》



◀▲《塞尔达》和《马里奥》双拳出击让NGC再次成为焦点。

E3 2003

2003年5月14～16日

洛杉矶会展中心

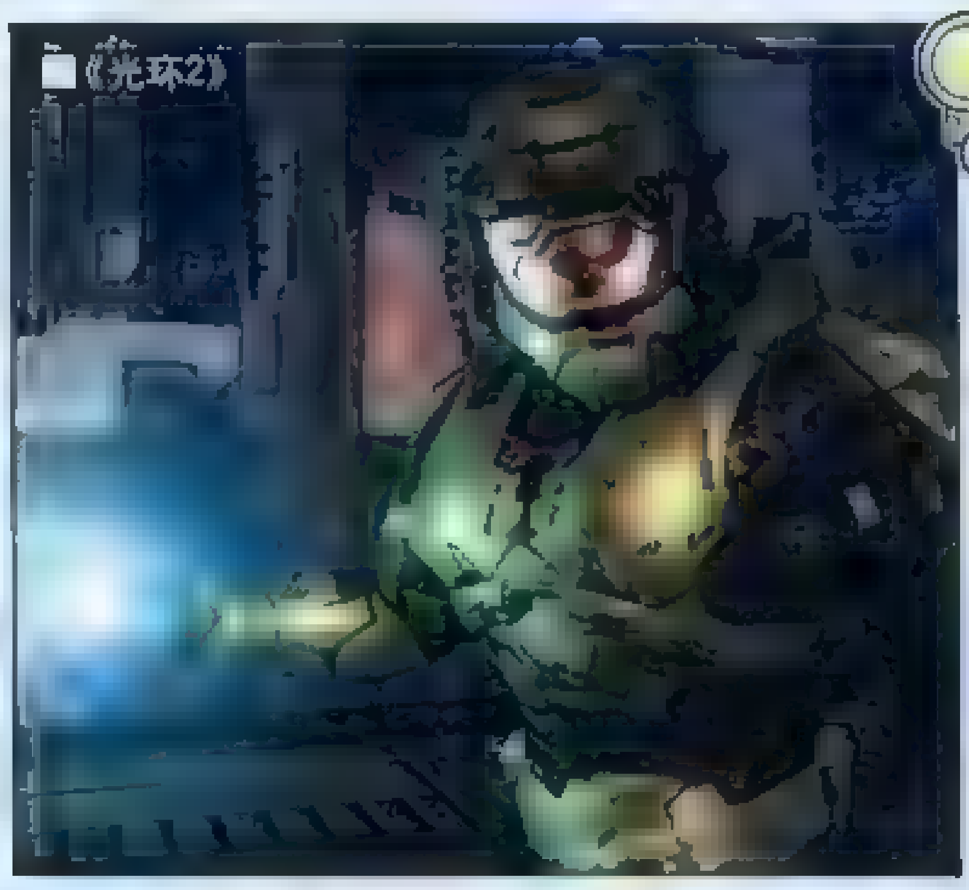
参展厂商数量	400余家	观众人数	6.2万

展会亮点 PSP公布

热点游戏 《潜龙谍影3》、《GT赛车4》、《光环2》

重要新闻 PSP公布 Xbox降价

▲久多良木健公布了UMD光碟的规格。



《光环2》

《GT赛车4》试玩区人气极高。

《潜龙谍影3》

在本次展会上索尼首先宣布了PS销量即将突破1亿以及PS2销量突破5000万。其后历史性的一刻到来了，久多良木健在发布会的最后时刻公布了PSP的消息，这款掌机号称"二十一世纪的Walkman"，是索尼实现游戏产业全面制霸野心的一柄利器。索尼宣布，该掌机在2005年之前的销量目标为1000万台，同时索尼还公布了全新的游戏外设EyeToy，这种外设引发的更多游戏方式的可能性使观众流连忘返。《潜龙谍影3》的时代背景设定成为本届E3的一大悬疑，《GT赛车4》、《鬼武者3》等游戏让索尼成为人气最高的展台。

任天堂本次展会的表现没有什么太大的亮点。其主推的是联动游戏的概念，宫本茂等人共同演示了其中一款联动游戏《吃豆人》。NGC的主要看点是《潜龙谍影：孪蛇》和《马里奥赛车：双重冲击》，但仍无法掩盖NGC业绩不佳的状况。另外，岩田聪透露了任天堂的后续主机已经开始开发。

微软依旧力挺Xbox LIVE，并且宣布建立在线运动游戏的新品牌"XSN"。微软全力宣传的则是《光环2》，长达8分钟的实际游戏演示影像充分显示了这款巨作的王者气派。另外支持Xbox LIVE的《DOA Online》也吸引了大批玩家的眼球。不过玩家听到的最好消息则是Xbox将降价20美元。

TIPS EA宣布退出Xbox LIVE，支持PS2，给微软造成重大打击。然而在2004年的E3展中，EA又高调重归Xbox LIVE的怀抱。

EA主席Larry Probst

我们完全支持ESA所做的决定，我们认为它从商业角度上说是很合乎情理的。我们认为随着E3展会的进化，在成本方面，我们明年将会省下几百万美元。

Activision发言人

我们支持ESA将E3进化为小型会议的决定。

Capcom发言人

Capcom完全支持ESA以及我们也有份参与的决策团，我们一直全面支持ESA的活动，包括E3。

世嘉发言人

世嘉过去是、将来也会是E3的支持者，我们相信它给游戏业带来的价值。E3在成长，最近几年市场的细分同样如此。随着业界不断成熟，我们的业界展会同样需要适应这种成长。我们将会很高兴地成为2007年一届展会的参与者。

互动艺术及科学协会(AIAS)会长Joseph Olin

我万万没有想到ESA的主要会员竟是此次变革的始作俑者，想不到他们竟然会放弃一个可以吸引到无数零售商和媒体的展会，见到"赢家和输家"，那些在首都萤厅或者周边角落里展示其产品的小型企业将会发现越来越难以让[illegible]产品及服务。另一方面，其他展会如东京电玩展、[illegible]DC还有我们自己的D.I.C.E.峰会将有机会赢得更多的支持。

游戏开发者大会执行主管Jamil Moledina

这绝对是一个明智的举动。E3[illegible]在将目标价值传递给发行商、[illegible]目标参与者在更好的环境中交流，对于任何游戏展会都是很重要的[illegible]这也是游戏开发者大会的宗旨。ESA将会在未来[illegible]公布更多细节，我认为除掉了那些奢侈的东西后，我们将会看到一个高度进化的发行商与零售商的展会。

Wedbush摩根证券分析家Michael Pachter

参展商的目的是让传媒对他们的产品产生积极的印象。在6万人中，只有5000人[illegible]真正[illegible]5000万购买者[illegible]是否可以影响人们[illegible]决定[illegible]E3让[illegible]的失去[illegible]天E3的[illegible]新闻[illegible]会发现上面什么都没有，新闻只会说[illegible]业的年度聚会召开了[illegible]然后镜头里出现[illegible]走来[illegible]这只会让公众意识到有那么一个展会，不会影响任何人购买游戏，并绝对不可能在ABC News这样的主流媒体上看到"年度游戏'生化奇兵'"的报道。

太平洋皇冠证券分析家Evan Wilson

很难说到底是进化了还是退化了，因为我们还不知道E3最后会是什么样的。不过发行商在展会上投入的成本确实太高了，他们可能更愿意把钱花在[illegible]上吧？这次变革应该是由他们推动的，因此即便改革的结果不佳，他们仍然会是赢家，而损失的将会是玩家。E3是一个游戏展，开发进度追踪的大好机会。

国际游戏开发者协会执行主管Jason Della Rocca

目前阶段我们只能猜测重组后的展会将是怎样的。值得注意的是，各游戏发行公司正是[illegible]因此[illegible]出的共同决定[illegible]是好事。

&3DM-SMV

E3 2004

2004年5月12～14日

洛杉矶会展中心

参展厂商数量	400余家	观众人数	7万

展会亮点 PSP、NDS巅峰对决

热点游戏 《最终幻想XII》、《王国之心2》、《光环2》

重要新闻 PSP造型及游戏阵容公布，NDS公开

当平井一夫举起PSP时，人们为之倾倒了。至少从外观上讲，它是完美无缺的。但是随后的展会上PSP试玩台上的游戏却改变了一部分人的看法，少之又少的可玩游戏令人们心生疑虑。但是公布影像的PSP游戏还是不少的，包括：《GT赛车》、《真·三国无双》、《永恒传说》、《大众高尔夫》等。平井一夫宣布PS2销量已经突破7100万台，其价格将为下调到149美元。而《最终幻想XII》、《王国之心2》等超大作让PS2雄风依旧。索尼还在此次展会上透露了新一代主机将使用CELL处理器的消息。

与PSP相反，尽管NDS的外形并不讨巧。但是在经过试玩之后。很多玩家都对NDS新颖的游戏方式刮目相看，《银河战士：猎人》、《超级马里奥64DS》、《瓦里奥制造DS》等NDS游戏大作也令人对掌机大战最后的胜者开始猜测起来。在为NGC推出更多游戏如《生化危机4》的同时，任天堂也宣布了将开发下一代主机的消息，并表示其次世代主机将不会重视画面，而是以创意为主。

微软在本届展会上可谓被夹击得灰头土脸，只能以《光环2》的最新消息为主打，另外则是大力推广XNA游戏开发平台，可惜给人的惊喜实在太少。对于微软来说这届展会显然是比较失败的一次。

TIPS 宫本茂大叔为《塞尔达》系列新作拉人气不惜COSPLAY林克，至于玩家们是否买帐嘛——

美国任天堂副总裁雷吉的个性演讲使其在媒体和玩家中迅速窜红。

■除两大掌机外，本届E3的最大亮点当数《最终幻想XII》试玩版。

E3 2005

2005年5月18～20日

洛杉矶会展中心

参展厂商数量	400余家	观众人数	7万

展会亮点 PS3、X360性能大比拼

热点游戏 《杀戮地带2》、《战争机器》

重要新闻 X360、PS3、GBM公开

微软在5月12日就抢先发布了X360的消息。新主机一改Xbox给人留下的不良印象，从手柄到机身都给人清凉新颖的感觉。但关于主机的性能，许多厂商还持有怀疑，E3上虽展出了Xbox的游戏试玩版，但丢帧、死机现象频频发生，且多数游戏画面表现一般，让人难以感受到次世代的魅力。尽管如此，《蓝龙》、《失落的奥德赛》、《战争机器》、《死或生4》、《使命召唤2》等豪华游戏阵容的公布让人们看到了X360的实力。

微软或许怎么也不会想到，辛苦准备的游戏试玩版在PS3浮云般的CG大会演中彻底败下阵来。《杀戮地带2》的超震撼影像引发了人们对"CG还是即时演算"的激烈争议，而《鬼泣4》、《GT赛车5》、《铁拳》新作等超豪华游戏阵容的影像狂轰滥炸，让人对PS3的机能浮想联翩，也体现了第三方对索尼的信心，《潜龙谍影4》预告片的搞笑也让人会心一笑。

相比起索尼和微软，任天堂的主机计划的公布更像是被迫上阵一样。定名为"革命"的新主机只公布了外形，详细参数甚至控制器都未曾透露，令人们猜测不已。掌机方面，突然公布的GBM由于定位的不确定而遭到冷漠反应。

TIPS 本届E3召开第一天遭遇洛杉矶大停电，引起现场一片混乱。

ESA为E3 2005特设的官方网站点击量超过1亿次。

▲久多良木健与SCEA总裁平井一夫微笑地捧出了银白色的PS3。

▲《杀戮地带2》的超高素质影像引起了激烈争议。

E3 2006

2006年5月10～12日

洛杉矶会展中心

参展厂商数量	400余家	观众人数	6万

展会亮点 Wii试玩火爆全场

热点游戏 《最终幻想XIII》、《光环3》、《潜龙谍影4》

重要新闻 PS3发售计划公开

单从展会效果来讲，本届E3最失败的厂商非索尼莫数。在展前发布会上，20G版本499美元、60G版本599美元的PS3定价宣布的时候，会场里倒吸冷气的声音清晰可闻。为了掩饰这种尴尬气氛，索尼公布了大量游戏展示动画。虽然游戏阵容依然强大，但能够提供试玩的游戏却没能让人满意，实际游戏画面与一年前的影像相差实在太远，严重的落差让PS3的高端形象大打折扣。

形成鲜明对比的是任天堂。在E3前不久正式更名为Wii的新一代主机令所有人眼前一亮，任天堂几大高层亲自上阵演示《Wii Sports》。Wii的游戏试玩令在场观众全身心投入其中，Wii试玩区排起了长龙，排队5个小时才能进入，创造了E3历史上最壮观的排队现象。

比尔·盖茨出现在了本届E3的微软展前发布会上，统一网络服务Live Anywhere的公布成为发布会的主旋律，将微软的全领域通信娱乐野心昭告天下。发布会上Peter Moore再次上演胳膊纹身的把戏，只是这次纹上的是《GTA4》，万众瞩目的《光环3》预告片也引起了观众的欢呼。

TIPS 任天堂新闻发布会上《赤铁》演示时出现技术故障，大屏幕无法显示画面，搞得制作人十分尴尬。

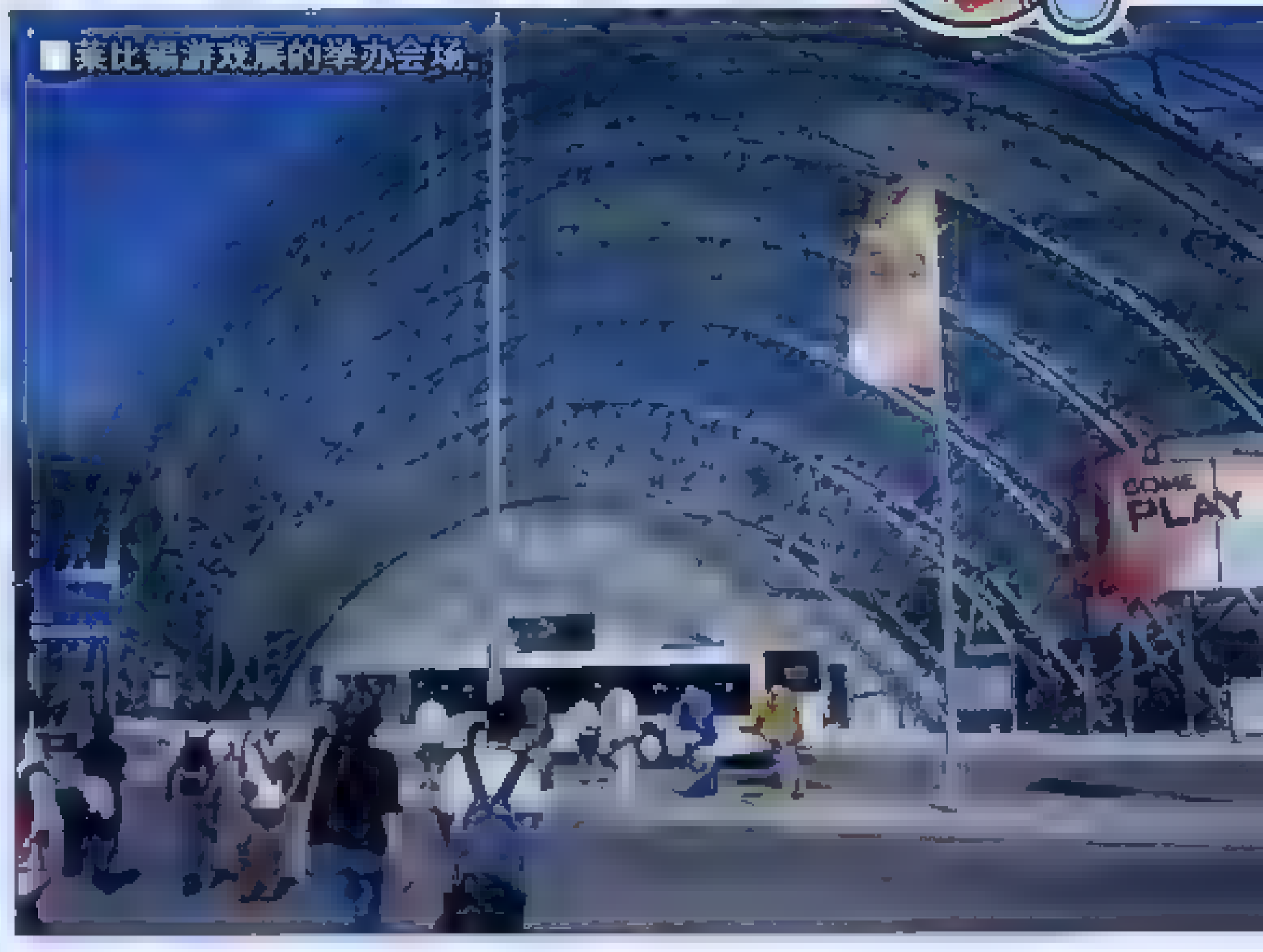
■《最终幻想XIII》

■《光环3》简短的影像已足以令人浮想联翩。

E3陨落对全球各电子游戏盛会的影响

长期以来，E3被很多业内人士称为"The Show"，强调了该展会独一无二的重要性。E3的存在对于很多其他游戏展都是一个制约因素，由于大多数公司将重点放在E3，主机和很多一线大作的消息都选择E3为首次公布的场所，因此留给其他展会的新资讯很少。很多厂商在其他展会上的展台设备甚至是直接使用了E3的原套装备。由于今后E3不再有展览会场的概念，其他展会能够获得的新内容将会更多。在E3宣布改革之后，全球多个电子游戏展会的主办方纷纷开始行动，希望能够接过E3抛出的绣球。全球各电子游戏盛会的改革正在风起云涌地酝酿之中。

■游戏开发者大会的举办会场。


■莱比锡游戏展的举办会场。

德国莱比锡游戏展

Games Convention

E3陨落之后，德国莱比锡游戏展成为呼声最高的电子游戏展会。欧洲人较为休闲的生活节奏使电子游戏成为一种非常适合的娱乐方式，近年来欧洲游戏产业的高速发展趋势有目共睹，抢占欧洲市场成为很多游戏公司的战略重点。过去欧洲最大的游戏展是在英国举办的ECTS，然而从2005年开始，ECTS不再举办，在德国莱比锡市举办的"游戏大展"(Games Convention，简称GC)成为欧洲最大的游戏展。莱比锡是东欧最重要的信息媒体中心，也是350年前世界第一份报纸的创办地。莱比锡市政府对于游戏业的发展非常重视，并且鼓励少年儿童玩游戏。由于有政府的全力支持，2002年首次举办的GC就大获成功，2005年的GC展更是吸引了13.4万名观众，包括来自28个国家的2000名媒体人员和280家参展商。E3改革后，GC将成为仅次于TGS的世界第二大游戏展。由于TGS在美式游戏上的局限性，GC成为很多欧美厂商支持的重点。在E3改革的消息公布后，大批游戏公司纷纷公布了GC 2006的展出计划。

GC之所以吸引了越来越多的游戏公司，有赖于主办方对展会的出色规划。GC虽然是面向普通玩家的展会，但是也为专业人士提供了很好的交流空间。专门设立的"商业中心"是仅为参展单位、专业观众以及媒体代表提供的交流空间，为业内人士开拓商机提供了良好的环境。

DICE峰会

D.I.C.E. Summit

■DICE峰会在拉斯维加斯的酒店内举办。

■微软一直是Gen-Con的重要支持者。

DICE峰会(D.I.C.E. Summit)始于1998年，由互动艺术及科学协会(AIAS)主办，目前一般为每年2月份举办，持续时间为两天，举办地为拉斯维加斯。DICE峰会的重点是"游戏业的奥斯卡颁奖礼"，即"互动成就奖"(IAA)的颁奖典礼。除了颁奖礼外，DICE峰会也包括一些研讨会，其间会有一些新技术公开。但整体上DICE峰会是对游戏业过去一年的回顾和奖励，E3的变化对其影响不大。

游戏开发者大会

Game Developer Conference

游戏开发者大会(GDC)的历史比E3更悠久，早在1987年就已经开始举办，当时名为"电脑游戏开发者大会"。如今的GDC一般于每年3月在美国IT业重镇圣何塞市举办，这是一个真正面向业内专业人士的会议，技术味较浓，倾向于各游戏开发商之间的技术交流。由于举办时间较早，往年GDC上都会有不少新技术、服务和产品率先公布，例如微软的XNA游戏开发平台和新一代Xbox Live，Epic Games的虚幻引擎3，Ageia的全球首款物理处理芯片PhsyX，经过多年的发展，GDC已经真正成为业界新技术和理念的前沿阵地。GDC每年的参加人数超过一万人，对于这种纯内部人士会议而言是相当庞大的数字，也证明了GDC的重要性。E3改革后在形式上将会与GDC更加接近，而由于GDC更早举办，因此第一手的重要情报必然会大大增加。

Gen-Con

Geneva Conventions

Gen-Con的全称为"日内瓦大会"(Geneva Conventions)，是世界上最古老的游戏展，主要面向铁杆游戏迷。Gen-Con的历史可以追溯到1967年，当时只有12人参加。1968年是Gen-Con的首次正式举办，举办地点是威斯康星州的日内瓦湖园艺馆，当时参加人数为100人。到1994年，Gen-Con已经发展为3万人的规模。早期Gen-Con的重点一直是电脑游戏，尤其是美式RPG，其主办方正是《龙与地下城》的出版方TSR公司。2003年，Gen-Con转移到印第安纳波利斯，并且拆分为在印第安纳举办的Gen Con Indy和在加州举办的Gen Con SoCal，并且还有在巴塞罗那和巴黎举办的分会。Gen Con Indy每年的观众数量超过2.5万人，而Gen Con SoCal的规模较小，去年只有6300人参加。E3改革之后，Gen-Con的主办方率先做出反应，宣布从2007年开始将Gen Con SoCal搬到洛杉矶会展中心，Gen-Con的主办方可能会将其多个展会合并，从而形成规模优势，成为E3的接班人。

东京游戏展

TOKYO GAME SHOW

在规模、重要性以及社会关注度上，东京游戏展(TGS)是惟一一个与E3接近的展会。由于面向普通玩家，TGS的参观人数远远超过E3，因此也比E3拥挤得多。由于日本实力游戏厂商云集，TGS的国际影响力也很大。不过由于欧美游戏公司的作品在日本一般销量都不好，欧美厂商对TGS态度冷淡，即便是大力开拓日本市场的微软也较少在TGS上拿出实力级作品。另外，任天堂不参加TGS的传统也一直让主办方大为头疼。E3改革之后，以索尼为代表的日系游戏公司对TGS的支持力度可能会进一步加强，在TGS上公开的新游戏将会比以往更多。

E3之后看什么？

E3变成"E3媒体节"对于大型游戏公司或许是降低成本提高效率的必然决定，但对于每年关注E3的广大玩家无疑是一个巨大的损失，每年5月那令人振奋的一周将不复存在。虽然E3改革的具体措施目前还未决定，但按照目前已知的情况推测，E3媒体节的信息含量将肯定无法与往年的E3相比，玩家所关注的主机和大作情报将会被分散到其他游戏展会或者游戏公司的个展中，……游戏公司独立举办的个展将会越来越多，大作消息将更为频繁。在后E3时代里，将会有更多的中小型展会和个展值得我们关注。

&3DM-SM
umbook.cn

GAMES >>>

TOP10 日本游戏周间销量排行榜

栏目主持：晴天

★2006年7月31日～2006年8月6日

1位 SD高达G世纪 携带版 PSP

SDガンダム Gジェネレーション ポータブル

■NBGI■2006年8月3日发售■SLG■4800日元■上周排位：—

作为高达系列的合集式作品，本作登场的机体超过1100台，可谓创造了系列作品之最。而加入的“武器选择”系统可以在受到敌人的攻击时，根据具体的情况更换自己的武器，来达到调整回避和命中的目的。首发即登上冠军足见该系列不凡的人气。

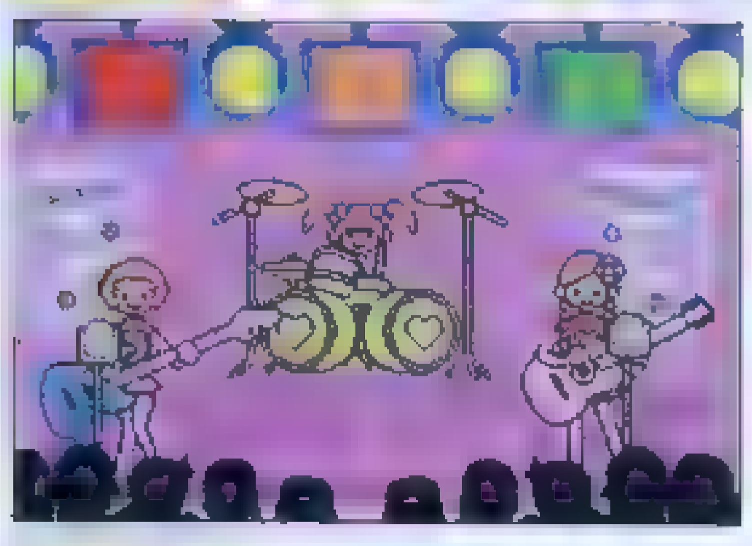
本周：155 634套　累计：155 634套

排名	游戏名	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
2	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	Nintendo 2006年5月25日发售	ACT 4800日元 上周排位 3	98038套	2614228套	NDS
3	实战柏青嫂必胜法 北斗之拳SE 実战ハチスロ必勝法 北斗の拳SE	SEGA 2006年8月3日发售	SLG 4200日元 上周排位：—	82556套	82556套	PS2
4	宠物蛋的小小小卖店2 たまごっちのプチプチおみせっちごひーきに	NBGI 2006年7月27日发售	ETC 4800日元 上周排位：1	75853套	268311套	NDS
5	马里奥篮球3on3 マリオバスケ 3on3	Nintendo 2006年7月27日发售	SPG 4800日元 上周排位：4	48564套	159273套	NDS
6	更能锻炼大脑的成人DS训练 [illegible]	Nintendo 2005年12月29日发售	ETC 2800日元 上周排位 7	48206套	2925847套	NDS
7	会说话的DS菜谱 しゃべる！DSお料理ナビ	Nintendo 2006年7月20日发售	ETC 3800日元 上周排位：6	45846套	233703套	NDS
8	战国BASARA2 战国BASARA2	Capcom 2006年7月27日发售	ACT 6980日元 上周排位：2	40094套	175943套	PS2

9位 旋律天国 GBA

リズム天国

■Nintendo■2006年8月3日发售■MUG■3800日元■上周排位：—



本作是由“《瓦里奥》系列”的原班人马进行开发，因此其中的恶搞元素随处可见。游戏由数量繁多的小游戏组合而成，而标题中的“旋律”一词也明确地告诉玩家，只有掌握了一定的节奏才能顺利地完成这些充满趣味的小游戏。

本周：37 473套　累计：37 473套

10位 梦幻骑士V 世代传承 PS2

グローランサーV ジェネレーションズ

■Atlus■2006年8月3日发售■RPG■6800日元■上周排位：—

在延续了本系列如史诗般壮大剧情的基础上，全新的战斗模式和多彩的技能习得系统都会让玩家充满新鲜感，系列最具特色的“妖精系统”在战斗中的辅助作用也得到了大幅度的强化，不过首次转换为3D的游戏画面则让大多数玩家对于游戏的第一印象大打折扣。

本周：37 467套　累计：37 467套

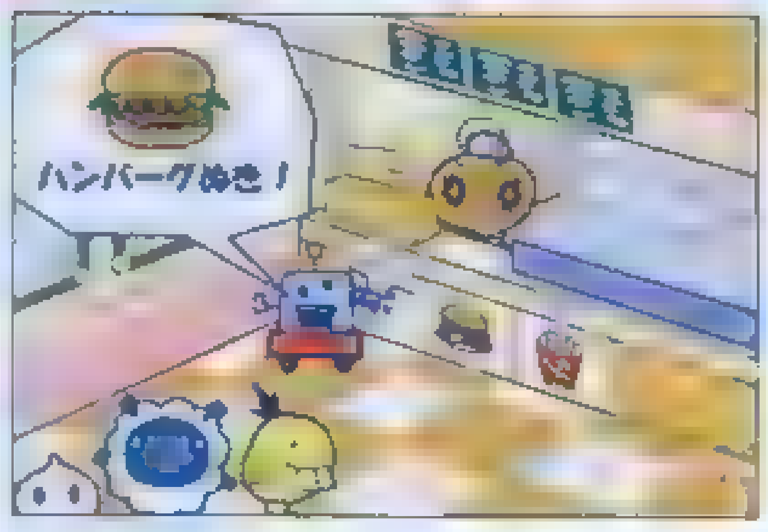
本周在榜中表现亮眼的游戏基本上都集中在某个经典系列的后续作品上，而长期被NDS所占据的冠军宝座则被《SD高达G世纪 携带版》这款PSP游戏所拿下，同时PSP的销量也在该作的带动下较上周有了大幅上升，希望这种情况能够继续保持下去，而并非只是“昙花一现”。而《旋律天国》作为一款GBA的原创游戏，能够获得如此的销售成绩也并非偶然，有兴趣的朋友不妨亲自去尝试一下。

★2006年7月24日～2006年7月30日

1位 宠物蛋的小小小卖店2 NDS

たまごっちのプチプチおみせっちごひーきに

■NBGI■2006年7月27日发售■ETC■4800日元■上周排位：—



作为之前大受欢迎的“经营类”游戏的续作，在本作中仍然有超过100位以上的角色登场。新加入的“顾客登陆系统”也不再需要玩家去仔细记忆每个顾客的喜好，对于一款便携的小品式游戏，体贴的设定自然会受到更多玩家的支持。

本周：192 458套　累计：192 458套

2位 战国BASARA2 PS2

战国BASARA2

■Capcom■2006年7月27日发售■ACT■6980日元■上周排位：—

作为系列的第二作，游戏在诸多设定上的创新和调整都十分到位。华丽的技能演出和杀敌的爽快感都是本作最吸引玩家的地方，相信众多的人气角色、庞大的道具收集系统，新鲜感十足的“天下统一”和“大武斗会”模式都会成为玩家反复挑战的动力所在。

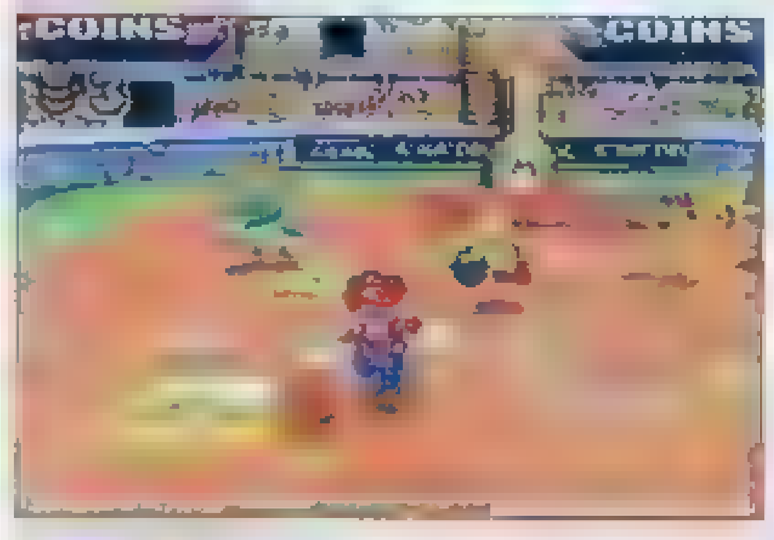
本周：135 850套　累计：135 850套

排名	游戏名	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
3	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	Nintendo 2006年5月25日发售	ACT 4800日元 上周排位：1	114225套	2516190套	NDS

4位 马里奥篮球3on3 NDS

マリオバスケ 3on3

■Nintendo■2006年7月27日发售■SPG■4800日元■上周排位：—



简单的操作、朴实的画面、但却有吸引玩家的魔力，不用怀疑，这又是一款以“马里奥”为卖点的游戏。拿触控笔玩篮球游戏的设定也非常独特，不过要想打败最后的“最终幻想队”，除了要有娴熟的操作，运气也是不可或缺的。

本周：110 708套　累计：110 708套

排名	游戏名	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
5	恐怖惊魂夜×3 三日月岛事件真相 かまいたちの夜×3 三日月島事件の真相	SEGA 2006年7月27日发售	AVG 5800日元 上周排位：—	97315套	97315套	PS2
6	会说话的DS菜谱 しゃべる！DSお料理ナビ	Nintendo 2006年7月20日发售	ETC 3800日元 上周排位：2	61326套	187858套	NDS
7	更能锻炼大脑的成人DS训练 [illegible]	Nintendo 2005年12月29日发售	ETC 2800日元 上周排位：3	53103套	2877641套	NDS
8	德比赛马P ダービースタリオンP	Enterbrain 2006年7月27日发售	SLG 5200日元 上周排位：—	49206套	49206套	PSP
9	锻炼大脑的成人DS训练 [illegible]	Nintendo 2005年5月19日发售	ETC 2800日元 上周排位：5	32419套	2616839套	NDS
10	甲虫王者～伟大冠军之路2～ 甲虫王者ムシキング～グレイテストチャンピオンへの道2～	SEGA 2006年7月27日发售	SLG 4800日元 上周排位：—	31763套	31763套	NDS

《战国BASARA2》在上榜第一周就以超过13万的销量获得了冠军，看来游戏的高素质并没有让广大玩家失望。而榜中诸如《恐怖惊魂夜×3 三日月岛事件真相》、《德比赛马P》、《甲虫王者～伟大冠军之路2～》则在日本本土拥有不同的支持人群，能够获得较好的成绩也并不会让人感到意外。另外，从最近几周陆续PSP入榜的情况来看，PSP的游戏素质均有普遍提高，希望未来会有更多让大家感到惊喜的作品出现吧。

*NBGI为Namco Bandai Games Inc 的缩写。

数字标榜

日本家用游戏软件销量 第二弹

不知道大家是否对于上次的前15位排名还感到意犹未尽呢？本期我们再次从前100位中摘选出了众多大家熟悉的游戏，让我们一起来关注一下你所喜欢的游戏的实际销量到底如何吧！（统计日期为2005年12月26日～2006年6月25日）

日本家用游戏软件销量摘选

排名	游戏名	累计销量	机种
[illegible]	王国之心 II	389 039本	PS2
[illegible]	Mother3	338 382本	GBA
[illegible]	新鬼武者 幻梦之晓	325 872本	PS2
[illegible]	女神侧身像 2 希尔梅丽娅	302 887本	PS2
[illegible]	勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫	293 601本	PS2
[illegible]	圣剑传说 DS 玛娜之子	260 377本	NDS
[illegible]	机动战士高达 宇宙世纪群英会	240 846本	PS2
[illegible]	口袋妖怪不可思议的迷宫 蓝色救助队	210 433本	NDS
[illegible]	幻想水浒传 V	192 297本	PS2
[illegible]	口袋妖怪不可思议的迷宫 红色救助队	184 197本	NDS
[illegible]	女神侧身像 蕾娜斯	151 798本	PSP
40	魔界战记 2	149 148本	PS2
[illegible]	大神	143 377本	PS2
[illegible]	真・三国无双 4 帝国	129 324本	PS2
[illegible]	.hack//G.U. Vol.1 再生	119 481本	PS2
[illegible]	深渊传说	116 240本	PS2
[illegible]	如龙	112 673本	PS2
[illegible]	口袋妖怪 红宝石	91 578本	GBA
[illegible]	DQ & FF in 富豪街 Potable	88 925本	PSP
[illegible]	尸人 2	85 457本	PS2

2006 日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2006年1月1日

名次	机种	总销量	7月31日～8月6日	7月24日~7月30日
1	NDSL	3 533 399台	163 572台	176 853台
2	NDS	1 318 336台	1 159台	1 530台
3	PSP	1 288 025台	49 352台	42 604台
4	PS2	959 678台	25 987台	26 451台
5	GBA SP	195 596台	2 784台	2 229台
6	GBM	122 696台	1 928台	1 766台
7	NGC	72 996台	904台	1 039台
8	X360	77 083台	1 389台	2 246台
9	Xbox	1 775台	14台	11台

TOP 10

GAMES >>>

关注欧美劲爆新作 掌握游戏流行趋势

欧美游戏排行榜

在目前的游戏淡季，不少经典的老游戏又再次回归到了榜中，其中两款"《模拟人生》系列"作品则充分显示了该系列在英国玩家心目中的地位。在日本取得不俗成绩的《锻炼大脑的成人DS训练》目前在欧美国家的销量也趋于稳定，势必会停留在榜中相当长的时间。

美国排行榜

★统计日期 2006年7月30日～8月5日

本期	游戏名	厂商名・发售日・类型	机种
1	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006年5月15日 ACT	NDS
2	锻炼大脑的成人DS训练 Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day	Nintendo 2006年4月17日 ETC	NDS
3	NCAA橄榄球07 NCAA Football 07	EA 2006年7月18日 SPG	X360
4	NCAA橄榄球07 NCAA Football 07	EA 2006年7月18日 SPG	PS2
5	马里奥赛车DS Mario Kart DS	Nintendo 2005年11月14日 RAC	NDS
6	超执刀 Trauma Center: Under the Knife	Atlus 2005年10月4日 ETC	NDS
7	疾速赛车 诺克斯维尔之路 Sprint Cars Road to Knoxville	THQ 2006年7月26日 RAC	PS2
8	铁拳 暗之复苏 Tekken: Dark Resurrection	NBGI 2006年7月25日 FTG	PSP
9	拳击之夜Round3 Fight Night Round 3	EA 2006年2月20日 FTG	X360
10	幽灵行动 尖峰战士 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft 2006年3月9日 FPS	X360

英国排行榜

★统计日期 2006年7月30日～8月5日

本期	游戏名	厂商名・发售日・类型	机种
1	汽车总动员 Cars	THQ 2006年7月14日 RAC	PS2
2	侠盗猎车：自由城故事 Grand Theft Auto:Liberty City Stories	Rockstar Games 2006年6月23日 ACT	PS2
3	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006年6月30日 ACT	NDS
4	锻炼大脑的成人DS训练 Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day	Nintendo 2006年6月9日 ETC	NDS
5	职业进化足球5 Pro Evolution Soccer 5	Konami 2005年10月21日 SPG	PS2
6	模拟人生 The Sims	EA 2001年3月23日 ETC	PC
7	加勒比海盗：亡灵宝藏 Pirates of the Carbbean,Dead Man's Chest	Buena Vista Games 2006年7月7日 ACT	PSP
8	模拟人生2：家庭乐事 The Sims 2: Family Fun Stuff	EA 2004年9月17日 ETC	PC
9	加勒比海盗：杰克传奇 Pirates of the Carbbean·The Legend of Jack Sparrow	Buena Vista Games 2006年7月14日 ACT	PS2
10	Formula One 06 Formula One 06	SCEI 2006年7月28日 RAC	PS2

短信排行榜获奖名单

统计日期：2006年6月1日～2006年6月15日

获得上期"短信排行榜"高乐高大奖的读者手机号码是1348268****和1316936****。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

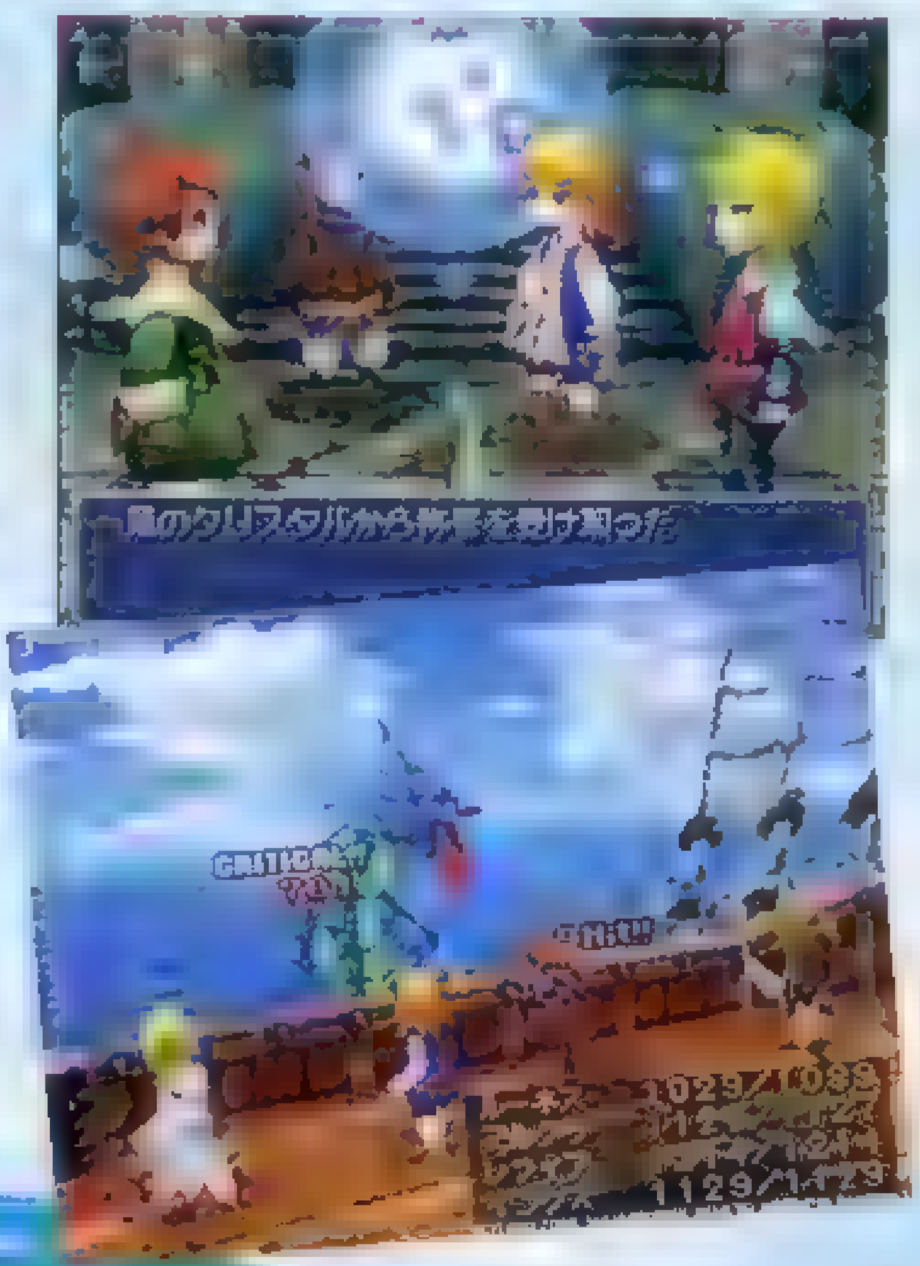
1363630****	1302697****
1343725****	1380609****
1372878****	1391557****
1384991****	1361195****
1356667****	1377001****
1319498****	1348522****
1380721****	1386170****
1333611****	1361071****
1300746****	1396096****
1382095****	1340515****

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用以下方式提出：

- 邮政信件：兰州市张家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
- Email递送：ucg@ucg.com.cn

最终幻想III | Square Enix | RPG
NDS | FINAL FANTASY III | 8月24日

永远的水晶传说，永远的最终幻想。对于《最终幻想》(以下简称《FF》)这个经典系列，不用我们多说，这个名字本身就是质量的保证。在公布NDS版的《FFIII》以来，NDS上都没有什么值得玩家关注的RPG，它的出现无疑给了众多玩家一剂强劲的兴奋剂。而且《FFIII》之前从未移植到其他机种上，这次游戏在画面上改为了全3D，并且加入了超多的新要素，所以我们完全可以把它当成一款新作来玩。8月24日游戏就要发售了，现在就让我们一起来看看这款经典的全貌吧！



文 邪魔天使

FINAL FANTASY® III

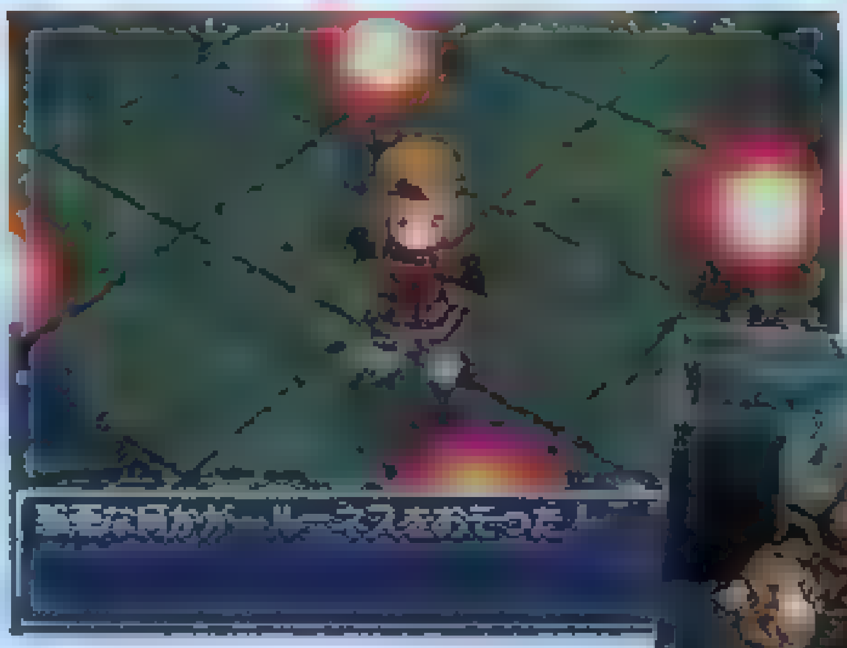
ファイナルファンタジーIII

FFIII发售前最终报道信息总汇！

©1990,2006 Square ENIX CO.,LTD All Rights Reserved
TITLE DESIGN:YOSHITAKA AMANO

故事的开始

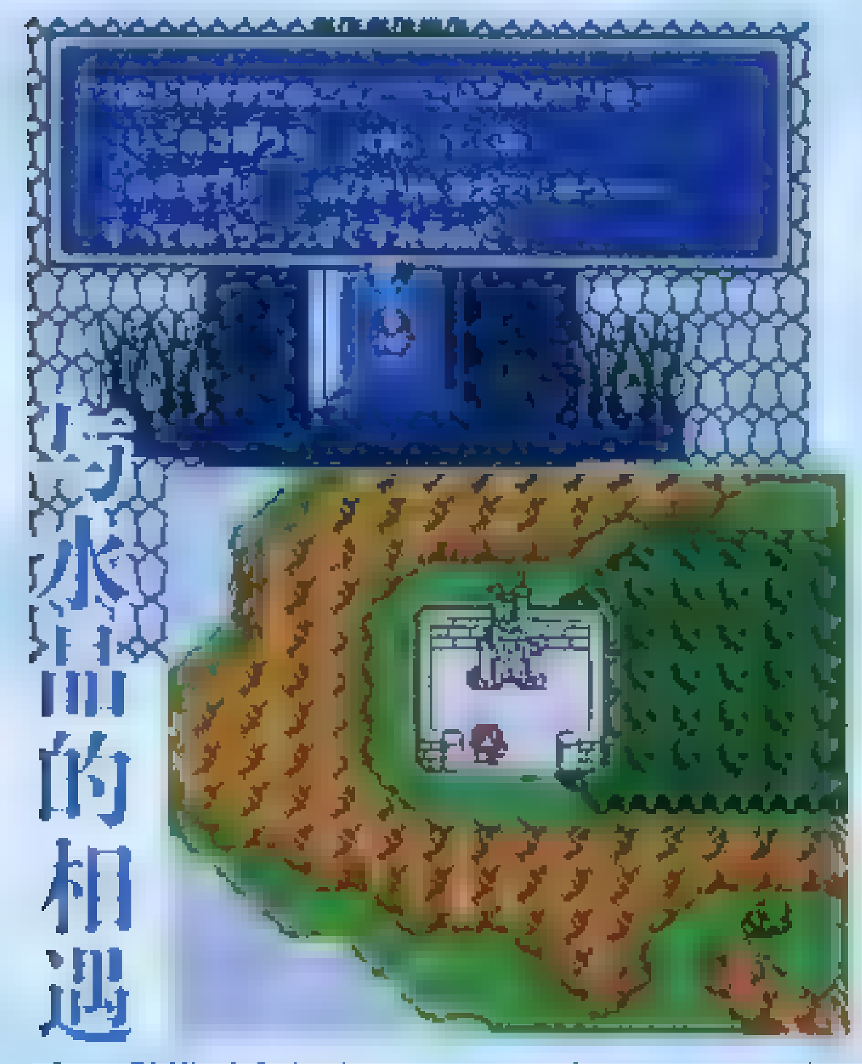
离乌鲁村很近的一个地方有一个洞窟，这个祭坛洞窟曾经是祭祀风之水晶的神殿，但由于受到大地震的影响，现在沉入了地下。沉入地下的神殿中充斥着各种魔物，在原FC版中主人公前往神殿是为了试胆，在这里从风之水晶那儿得到了称号，并且为了夺回世界上失去的光明而开始了冒险。不知道这些内容在NDS版中有什么变化，我们拭目以待。



▲来到洞窟的深处鲁内斯发现了祭祀有水晶的祭坛，但当他靠近水晶时从四面八方出现了邪恶的东西，这些东西到底是什么呢？

▼鲁内斯独自一人挑战巨大的敌人！不知道他在什么时候才能碰到同伴。

与水晶的相遇



原FC版剧情

在原FC版中，故事一开始是四名在洞窟中迷路的少年发现了水晶，然后展开冒险。而游戏中没有什么剧情来描写少年们的性格、名字等，一切都是玩家自行决定的，这也是与NDS版最大的区别。但在NDS版中，四名少年中的一人其性别变为了少女，看来本作情节也会有所变化。

◀FC版中的萨苏恩城，明显可以看出NDS版中的萨苏恩城与原来相比有了巨大的变化。

世界观

[illegible]

高素质的影像

我们知道，原FC版的《FF III》是在1990年4月发售的，那个时候根本不能想像游戏会进化到今天这种样子，别说CG，连动画都没见过。但是在这次的NDS版中我们可以看到游戏中收录有许多高素质的影像，我们的主人公会以CG的形式出现，能够在NDS上看到这些精美的画面的确让人感到非常兴奋。

▲四位年轻的勇者举起了手中的武器严阵以待，到底在他们面前出现了怎么样的可怕敌人呢？

◀在冒险中相遇的四人——鲁内斯、阿尔克、蕾菲娅和因格兹，在他们的面前出现了巨大的敌人，如此精美的影像在游戏中还有很多哦。

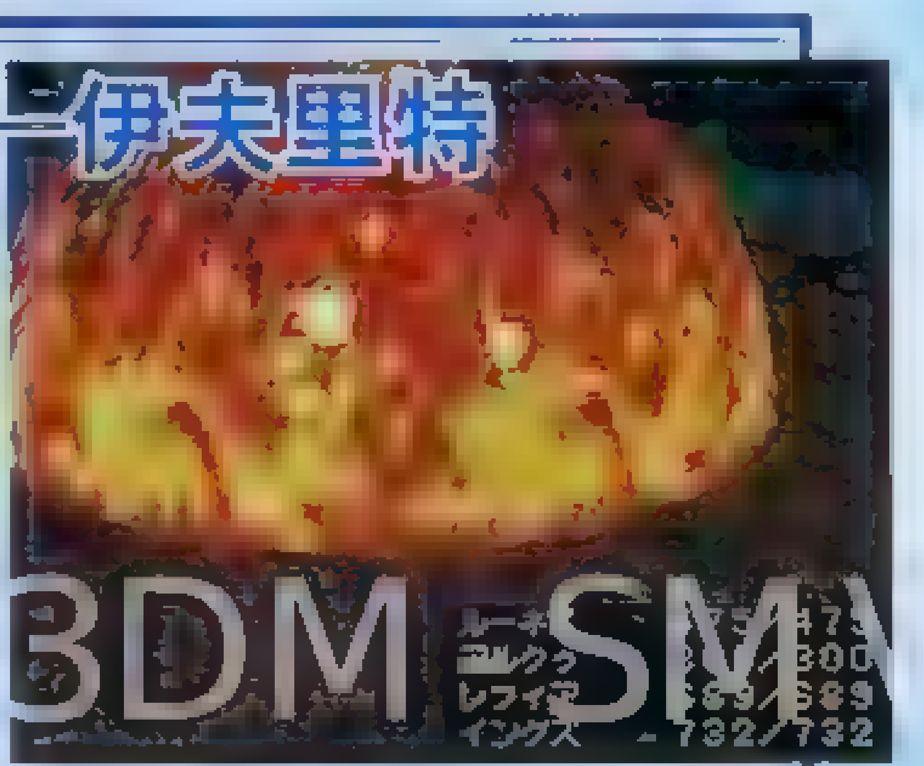
Summon 召唤

▲NDS版中伊夫里特被召唤出来时的英姿，以地狱的烈火烧尽所有的敌人，让一切都回到"无"的境界，在NDS上我们也能够看到如此具有冲击力的召唤画面了。

说到《FF》的特点，很多玩家一定会想到游戏中那些威力强大、形形色色的召唤兽。从冥界召唤精灵给予敌人强烈的打击，这就是《FF》系列"惯有的召唤兽系统。召唤兽首次出现在《FF》里就是从《FF III》开始的，在原FC版中一共有8只精灵，而即使是相同的召唤魔法，根据使用职业的不同也分为"白"、"黑"以及融合黑白魔法两种力量的"合体"等效果，相信这个系统在NDS版中还会得到进一步进化。

司掌火焰的精灵——伊夫里特

炎之精灵伊夫里特在原FC版中可以通过"许德拉"这个魔法召唤出来，如果是"白"，则是为全员回复HP；如果是"黑"，则是攻击敌一体；如果是"合体"，则攻击敌全体。不知道在本作中这个能自由操纵火焰的精灵到底会有怎样的表现呢？



▲关于水晶艾丽娅是无所不知的。

艾丽娅

侍奉水之水晶的巫女，平时不爱说话，看上去总是充满了神秘感，拥有能让水晶再次发[illegible]

希德

▲贯穿整个系列的人物，每次出现必与飞空艇有关。

▲NDS版的希德是个很可爱的胡子大叔哦。

喜爱冒险，能够制造飞空艇的发明家，虽然现在年事已高平静地居[illegible]了起来。

▲阿尔斯似乎有烦恼，看来不像是一件小事。

德修

丧失了记忆的流浪者，相貌英俊，是一个标准的花花公子，见一个女人就爱一个，在与主人公们相遇后一起展开冒险，偶尔也会回忆起一些支离破碎的记忆，而当他恢复了所有记忆之后，世界发生了巨大的变异……

莎拉公主

萨菈是国王的独生女，看上去很文静，但实际上是个行动派的好动女孩，而且在武艺上还颇有造诣，对于因格兹，她是完全信任他的忠诚的。

转职系统Job Change

“《FF》系列”首次出现转职系统也就是《FF Ⅲ》，根据情况以及战略的需要自由转职然后编成自己喜欢的队伍这也是本作的一大特色。在原FC版中一共有22种职业，而其中“魔人”这个职业在整个系列中也就出现过这一次。

战士

精通各种武器，强调物理攻击，是队伍中战斗的主力，本作中加入了原FC版没有的新技能“突进”。

骑士

与战士一样是近战的主力，防御力高，可充当队伍的肉盾，拥有能保护濒死我方角色的“防护”技能。

赤魔道师

能够使用黑白两席的魔法，也能是有一些武器，但有样样通样样松的缺点。

白魔道师

治疗、回复系魔法的专家，可以回复我方体力以及解除异常状态，但抗打性非常低。

黑魔道师

使用火、冰、雷等魔法的魔法攻击者，虽然擅长使用魔法，但力量、体力非常低。

盗贼

能够用“偷盗”技能从敌人那偷到道具，并且还有100%几率逃跑的“逃逃”技能。

NDS版的操作

NDS上的《FF Ⅲ》除了可以用十字键操作外当然能用触控笔进行操作了，在大地图和村庄里角色的移动可通过触控笔滑动来控制，也就是玩家“拖”着角色在地图上进行移动，虽然这样的设定可有可无，但用这样的方式来玩《FF》也的确够新鲜的。也算是利用到了NDS的一个特点吧。

▲点击左上角的摄影机可以拉近、放大视角，这个操作在以前是不可想象的。

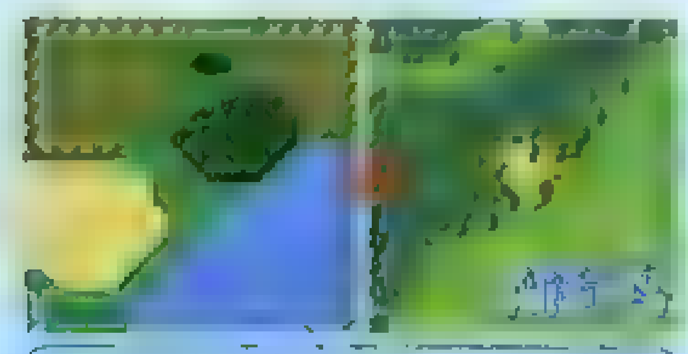
▲发生剧情时画面分为了上下两个画面，看上去很有魄力。

▲在商店买东西时上屏幕显示角色，下屏幕显示买卖菜单。

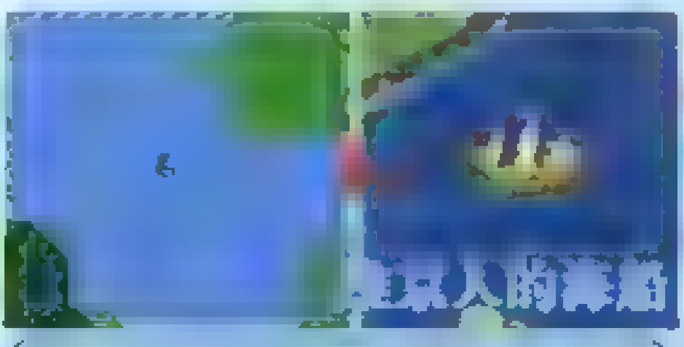
文明的发展

FF III 交通工具大公开！

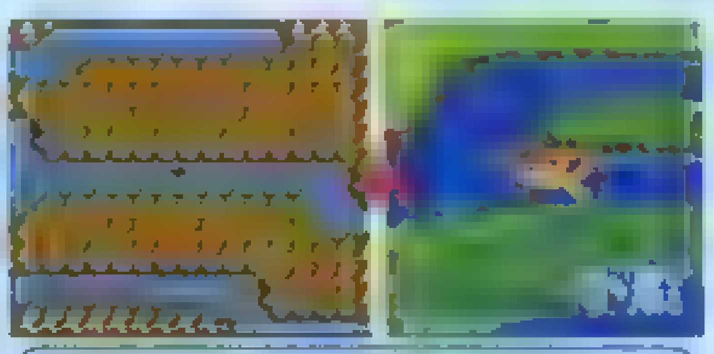
“《FF》系列”里丰富的交通工具是游戏中一条亮丽的风景线，随着游戏的进行，各种各样的乘物会陆续登场，陆行鸟、飞空艇、独木舟……这些各具特色的交通工具让游戏充满了浓烈的冒险色彩。而且本作的交通工具种类也相当丰富。



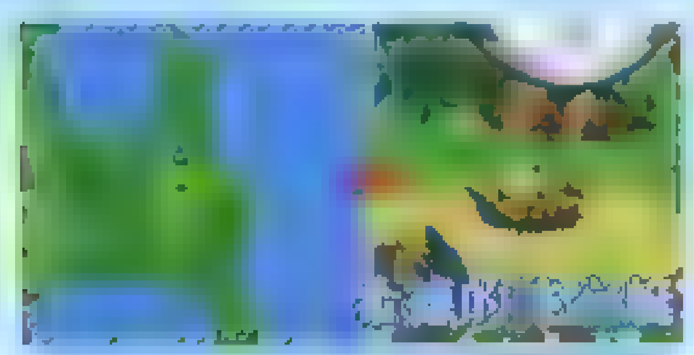
“《FF》系列”著名的交通工具，性格温顺，跑起来相当快。



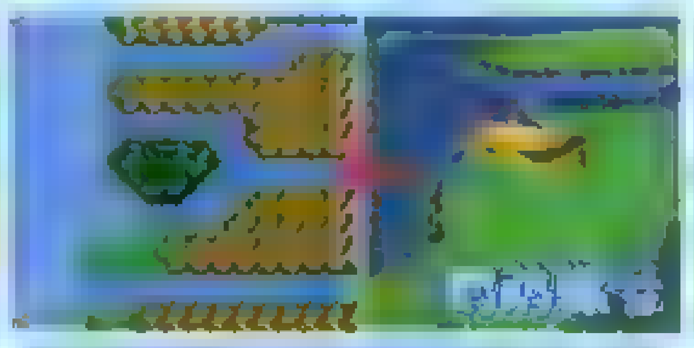
维京人制造的海船，无法飞空，水上移动的速度是最快的。



能移动到大船无法移动的狭窄区域，采用了可折叠的设计，所以能随身携带。



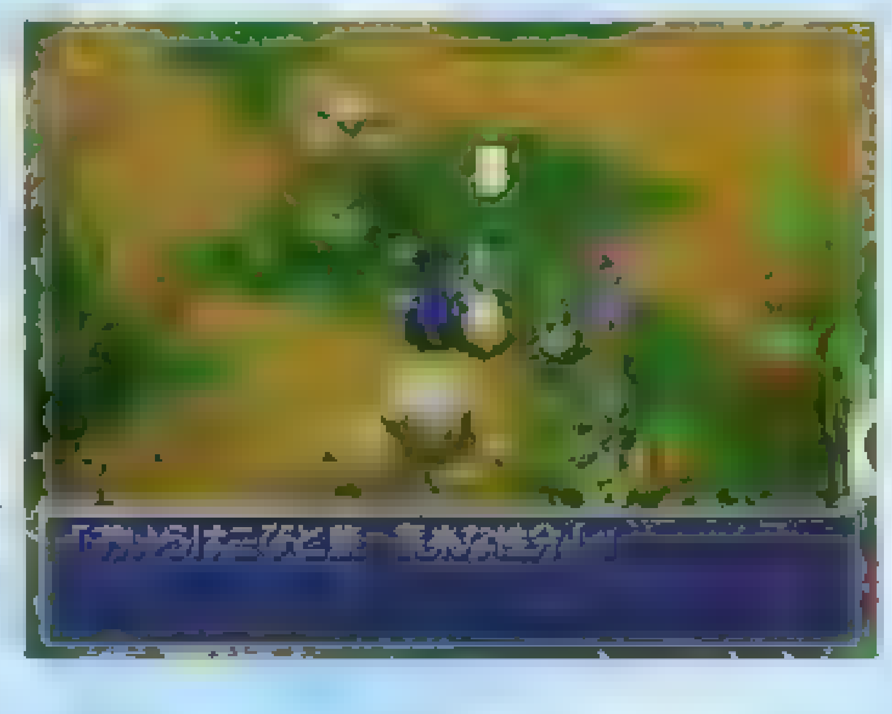
希德制作的飞空艇，性能卓越，但稍高一点的山脉无法通行。



与其他飞空艇的外形有所不同，呈流线型，速度非常快，还能在海底航行。

战舰型的飞空艇，船身很大，可以装大量的货物，巨大的胖陆行鸟也在上面。

莫古利通信



莫古利作为系列的经典动物在本作中自然会出现，而在NDS版中它充当的是一名特殊角色，因为这个系统是NDS独有的，那就是“莫古利通信”。玩家会在世界各地看到许多莫古利，而它们担负着一些情报交换的任务。在本作中，玩家可以与NPC角色进行书信来往，而莫古利相当于信使，当玩家从莫古利那里收到NPC角色的来信后，可以获得新情报，并触发新事件。

除了与游戏中NPC角色通信外，玩家之间还可以利用NDS的无线功能或者WI-FI功能来通信，就算相隔千里，也可以上网与好朋友交换情报，互相问候等等，是不是很令人期待？

维京海盗

战士系职业，新技能“挑发”虽然能提高敌人攻击力但会降低其防御力，不过使用时一定要谨慎。

空手家

力量、速度、体力都非常高的格斗达人，技能“集气”是蓄力一个回合，下回合给予敌人强力一击。

猎人

弓箭达人，其技能“乱射”虽然不能指定敌人，但是可以一次进攻多个对手。

龙骑士

拥有极强的跳跃能力，专有的“跳跃”技能可以给予敌人巨大伤害，而且跳跃期间可以躲过任何攻击。

武僧

用空手进行战斗的格斗专家，体力、力量都很高，技能“架构”能够将敌人的物理攻击反回去。

学者

能够分析初次碰到的敌人的状态、弱点，属于支援型的角色，使用的武器也是很特殊的书本。

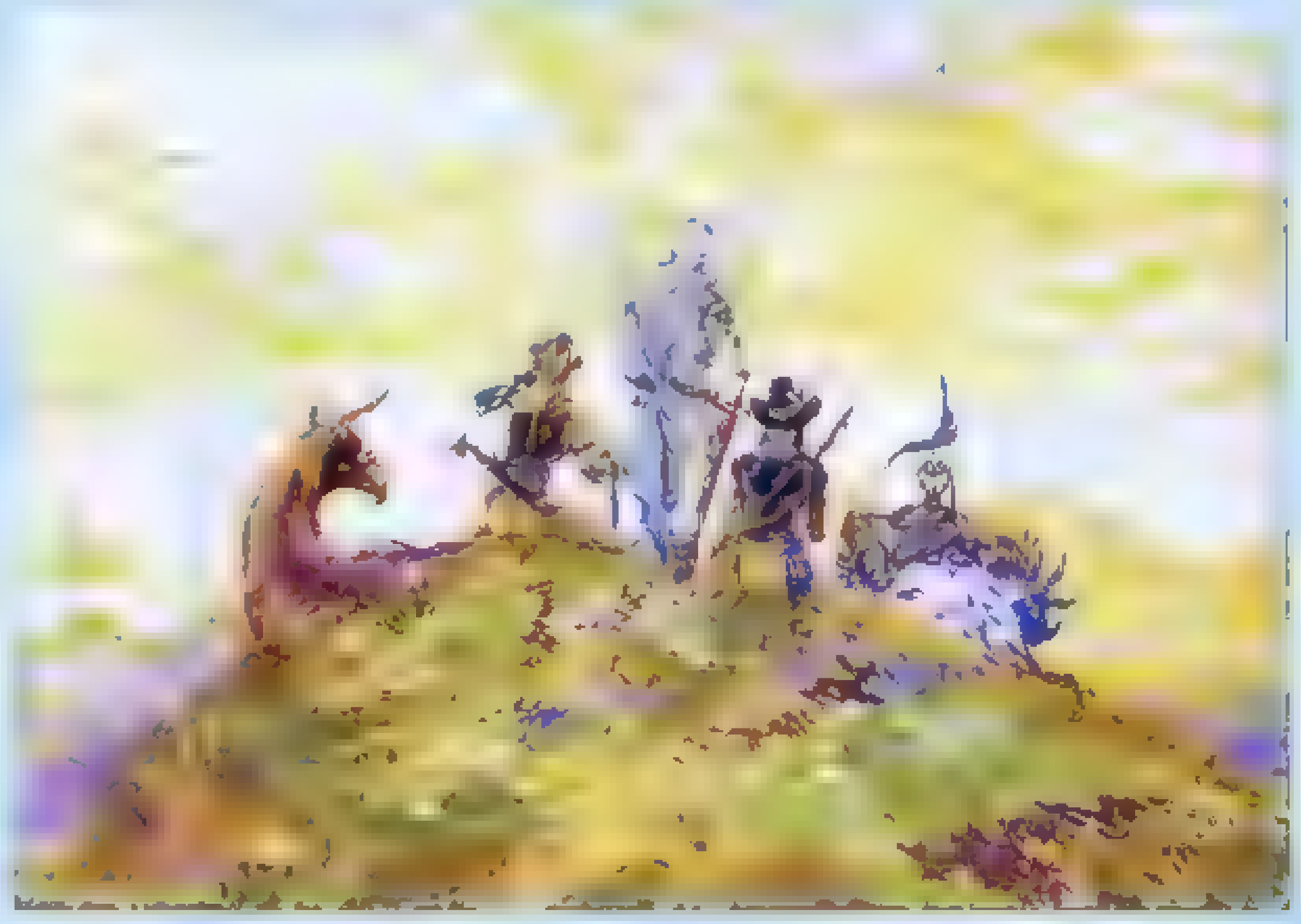
吟游诗人

力量不是很强但可以通过弹奏竖琴给予敌人伤害，也能回复我方，属于支援型的职业。

追忆《最终幻想III》

所谓经典就是在事隔多年之后，当人提起它的时候还像刚发生一样，你清晰地记得它。虽然《FFIII》之前从未在FC以外的主机上出现过，更有传闻它之所以没有移植是因为源代码遭到破坏，不管事情是否是真，但过去这么多年后，当它移植的消息公布后，还是有这么多的玩家为之欣喜若狂，也许这就是一个经典游戏被广大玩家永远记住的最好佐证之一吧。十六年已经过去了，当年的玩家现在也许已经娶妻生子、嫁为人妇，《FFIII》也发生了翻天覆地的变化。当他们再次看到游戏时，是否能唤醒心中的那份激情呢？

导演	坂口博信
剧本	寺田宪史
音乐	植松伸夫
人设和原画	天野喜孝
发售平台	FC
发售日期	1990年4月27日
价格	8400日元
游戏容量	4Mb+64k
销量	140万份
1990年度日本家用游戏最佳剧本奖	



《最终幻想III》年表

太古	人与龙共存。
约10000年前	长老之树诞生。
不明	萨苏恩·萨罗尼亚大战爆发。 究级魔法诞生。 萨苏恩·萨罗尼亚大战结束。
古代	古代人使用光之水晶的力量建造了超文明。 浮游大陆完成，以它的动力炉制造者奥恩之名建造了一座名为奥恩的塔。
1000年前	光之泛滥。 奥恩将儿子德修进入冷冻冬眠的状态。 从暗之世界来的四名战士阻止了光的暴走。
不明	诺亚将巴哈姆特和利维亚桑封印在了浮游大陆。 诺亚死亡。
约1000年前	乌内为了守护梦的世界长眠在了萨罗尼亚南边的祠堂中。
不明	桑德对诺亚给予的遗产感到不满而去了达尔格大陆。 德加从古代召唤来魔法。
64年前	希德从古代遗迹中发掘出时之齿轮，建造了飞空艇。 数十架飞空艇投入航行，飞空艇贸易开始出现。 阿加斯国王害怕飞空艇利用到军事上收回了时之齿轮。
若干年前	桑德将土之水晶使用到古代装置上引起了大地震。 水之水晶沉入地底，地下世界被水淹没，被水之力守护的人们变为了石头。 风之水晶的祭坛深深地陷入地底。 祭祀着火之水晶的塔陷入地底。 魔物开始出现。 阿加斯王国的神官海因被疯狂所驱使控制了王国，开始发动侵略战争。 被封印在封印洞窟中的金开始苏醒。 内蕾特龙的眼睛被大老鼠夺走，海龙开始发狂。 内尔布山谷被巨大岩石堵塞。
现在	四位少年接受风之水晶的启示，成为了光之战士。
不明	萨罗尼亚国王格恩变得很疯狂，内战爆发，阿尔斯王子下落不明。

变化与传承

很难想像一款没有变化的《FF》是什么样子，从初代到《FFXII》，每一款《FF》都带给人新的感动，无论是系统还是战斗，每一次改变都给人新的惊喜。《FF III》里出现了以前未出现过的东西，并且这些东西为以后的《FF》奠定了基础。首先就是召唤兽，召唤兽作为《FF》的标志性概念是从《FF III》开始的。华丽、威力强大、给人视觉的享受，这些都是以后的《FF》所完全继承的一大要点，Square的美工技术从这里给人留下了深刻的印象。并且从这代开始，一些经典的召唤兽比如陆行鸟、伊夫里特、希瓦、拉姆、泰坦、奥丁、巴哈姆特、利维亚桑等在之后的作品里也频频登场，这些召唤兽也构成了《FF》的“传统召唤兽群”。其次是职业的变化，从这一代开始，《FF》的职业系统逐渐成形，众多经典职业从这一代开始出现，而转职以及各职业的特点也成为了本作的一大亮点，在以后的《FF V》、《FF X-2》里我们再次看到了大量的职业，而这些作品的职业概念显然与《FF III》是不无关系的。除了系统上的变化以外，我们可爱的飞天猪莫古利也是从这一代出现的，胖乎乎的造型，头上顶着一个巨大的红毛球，说话都带有“KUPO”的口音，就连《FF》的音乐之父植松伸夫还特意为它谱写了一首曲子《Critter Tripper Fritter》。莫古利成为了继陆行鸟之后《FF》的又一代表生物，在之后的作品里也时常出现，比如在《FF VI》中还能成为同伴，《FF IX》里的送信以及记录点，《FFT》、《FFXII》里的飞空艇技师等，我们可爱的小莫古利似乎用途比其前辈陆行鸟还要广哦。

回归

《FF III》是一款回归原点的作品，光之战士、水晶、职业，这些概念都是初代《FF》的核心内容，它继承了《FF》一代的精髓，并将其发展。特别是在职业方面，初代的战士、白魔道师、黑魔道师、赤魔道师、盗贼、骑士等基础职业，再加上新加入的另外十几种职业，让职业数量达到了22个，其中更有在系列中只出现过一次的“魔人”这一职业。在不变中寻求变化，处处可以看到以前《FF》的影子，这似乎成为了《FF》的一个传统。不管以后的《FF》再怎么变，总有一些东西是属于老《FF》的，就像外出的游子总要回到故乡落叶归根一样。万变不离其宗成为了《FF》的传统，直到现在，如果是从初代就一路玩过来的老玩家，不管游戏的画面再华丽，系统变化再大，当他们看到那些熟悉的身影时，总有一丝感动，游戏的魅力，莫过于此。

失落的经典

《FF》初代移植过WSC、PS、GBA，《FF II》移植过GBA，《FF IV》、《FF V》、《FF VI》移植过PS和GBA。回顾FC和SFC，我们不可能忘记《FF》的辉煌，但是，《FF III》就从未在其他机种上移植过，这究竟是什么原因呢？这个问题在SFC的时代也许大家还未想过，但到了PS时代许多经典大作移植新平台后，玩家们忽然想到了这个问题。个中原由如果游戏厂商不说，那是谁都不知道的，但俗话说得好，没有不漏风的墙，关于《FF III》为啥不移植有两种说法：一种是说游戏的源代码被盗，另一种是说游戏的源代码遭到了破坏。我们姑且不谈这些说法的真实性以及可能性，但这样的事情是从未出现在以后的《FF》上的，这也让《FF III》成为了《FF》史上最独特的一作，因为没有哪一款《FF》有《FF III》这么有戏剧性，所以当Square Enix宣布《FF III》移植NDS时有很多玩家觉得不可思议。

2006年8月24日很快就要到来了，不管你是玩过FC的《FF III》也好，还是没玩过也好，大家都期待这一天的到来。你问为什么？呵呵，答案很简单，因为这个游戏的名字叫“最终幻想”。

古代文明

古代人利用光之水晶的力量建立的超高度文明。

其高超的技术力，甚至制造出了能够飞在空中的飞空艇、飘浮在空中的浮游大陆以及4座巨大的守护神像。

古代人

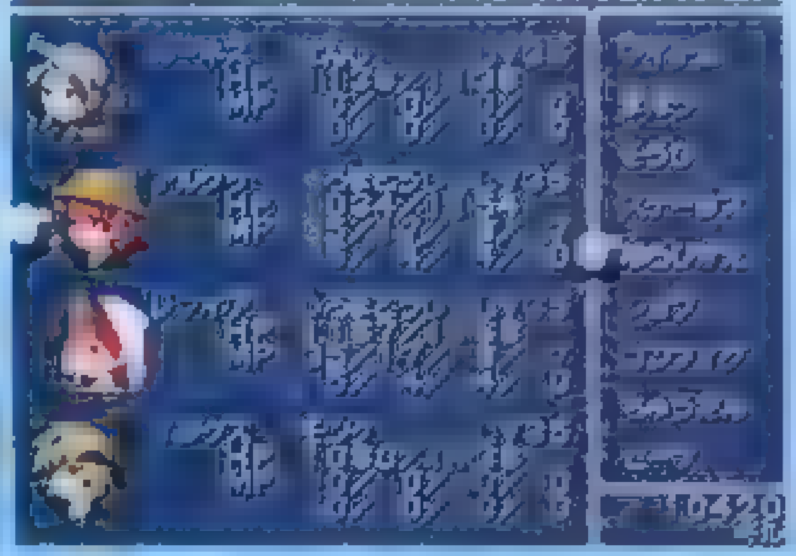
根据历史记载，古代人是在很久很久的数千年前便已灭绝的种族。他们曾建立了高度繁荣的文明，能够操纵不可思议的、打破了自然法则的机械。但是，他们的繁荣并没有兴盛长久，如今已经无人能够使用当年的那种神秘力量。居住在浮游大陆的古代人末裔们，现在则过着不借助机械，委身于自然意志、与自然共存的生活。

古代语

古代人使用的语言。虽然现在已经无人能够清楚地掌握古代语了，不过古代人所住村子的村名“オドル”、“トーザス”分别是“正式的”、“非常遥远的地方”的意思。这点已经得到了证实。

浮游大陆

浮游大陆是何时被建造出来的？根据萨罗尼亚图书馆收藏的《欧文之书》记载，浮游大陆在光之力失去控制前就已经存在了。而根据暗之战士的话能够再次确认的，是浮游大陆在光之力失去控制的千年之前便已存在。也就是说，浮游大陆的历史至少也在千年以上。不过问题便在于位于该大陆上的“长老之树”，因为这棵大树在一万年前就已经诞生了。假设浮游大陆的建造在光之力失控前不久，那么古代人是如何将这棵有九千树龄的长老之树转移过去的呢？若之前的假设不成立，即浮游大陆若是在一万年前就被建造出来，那么欧文至少在光之力失控的九千年前就存在于世了。虽然据说当时古代人可以施行冷冻冬眠以延续自己的生命，不过从历史资料来看可能性非常低。于是，最后能够得出的结论只有一个，长老之树原本就生长在一块飘浮在空中的大陆上——只有这么认为才最为妥当。



魔法的两极化

若以后世人的眼光来看，当年两个大国之间的战争，可以说就是魔法两极化的起因。战争爆发后，萨斯恩的国王开始将魔法作为攻击的一种手段，在国内召集了许多的魔道师，并且开发出了许多以杀伤为目的的攻击性魔法——黑魔法。但是一部分的魔道师认为不应该将魔法作为杀戮的道具，于是逃离了萨斯恩并移居到萨罗尼亚。这样，新的魔法体系——白魔法便在萨罗尼亚国内诞生了。

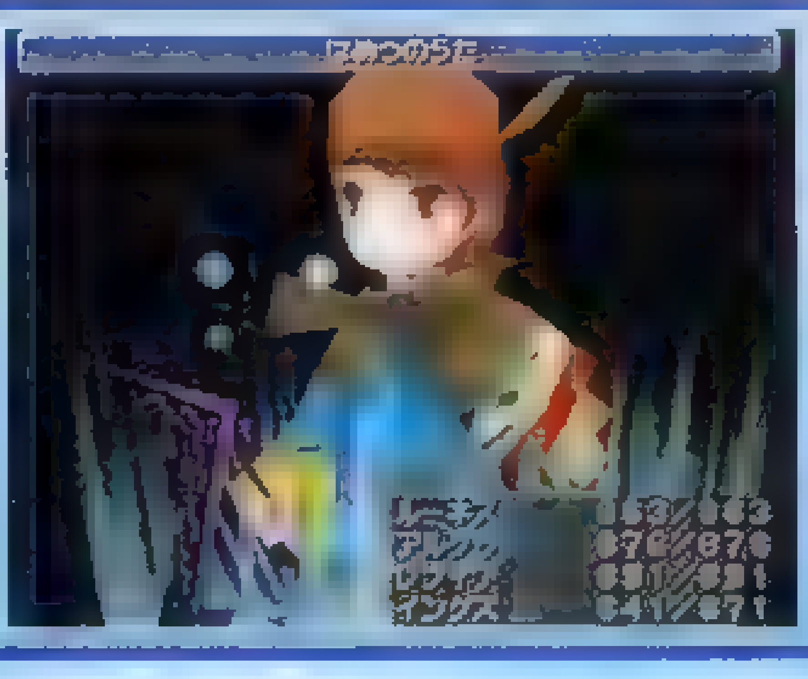
神圣

将术者所拥有的自然能量，完全不经过控制地打向敌人的破坏性白魔法。虽然形式上与黑魔法无二区别，但这种力量的根源来自于生命能量，这也是所有白魔法的能量来源。而黑魔法的能量则来源于意念能量。

爆炎

能令整个大陆消失的最强、同时也是最后的黑魔法。能够完美地破坏一切，以否认任何事物的存在为目的而被开发出来的闪光，甚至能够将物质的分子构成也一同破坏。魔法的原理，是将反物质从异次元空间中引出，再利用它们撞击目标，进而产生超高的光和热，一瞬将敌人送到另一个世界。

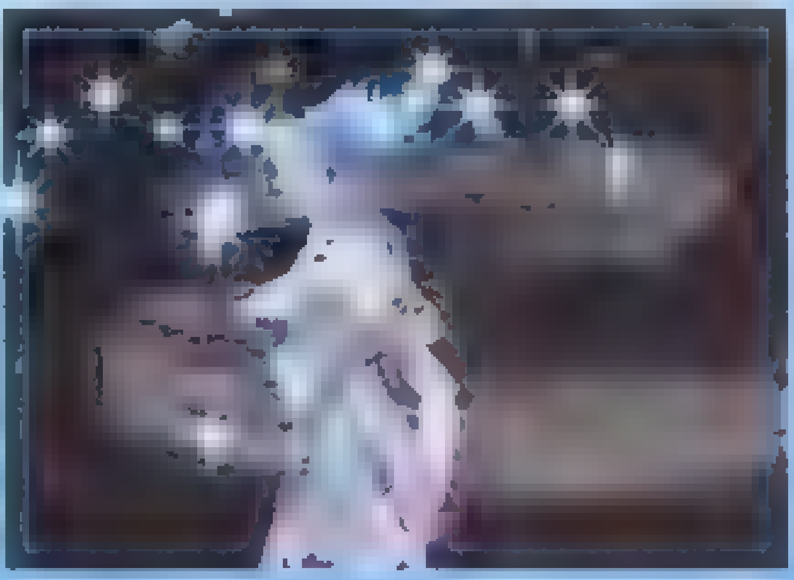
魔法的诞生



魔法的成立原本是由于宗教的关系。最早是作为祈雨、祈祷等仪式开始使用的。后来，便发展演变到能够治疗疾病的程度了。但那时，魔法并没有“黑”、“白”的分类。

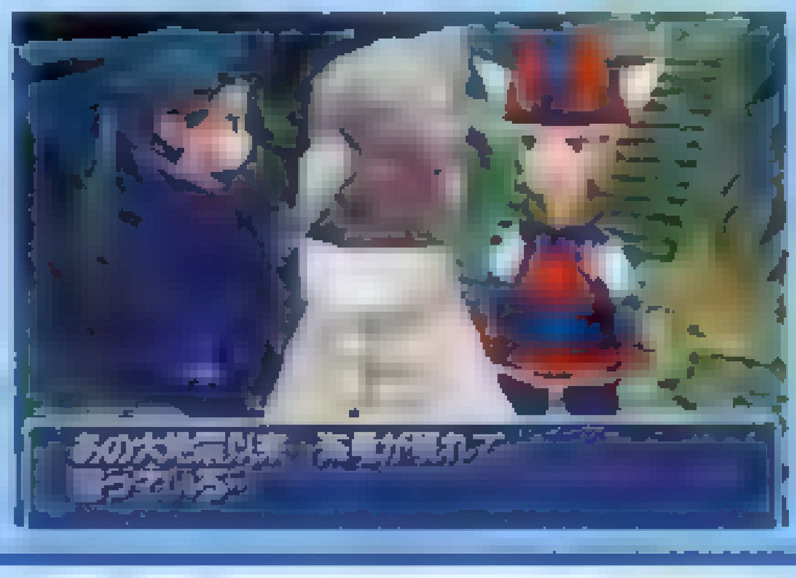
萨斯恩·萨罗尼亚大战

萨苏恩、萨罗尼亚这两个国家之间的战争发生于何时已经无从考证。不过由于世间流传着现在的魔法都是“由多加从古代召唤而来”的说法，所以战争应该发生在光之力失控之前。再说，在光之力失控之后，飞空艇等机械已不复存在，实在无法想像两国在这样的状态下如何交战。如果说，旧萨斯恩位于地面世界，那么在战争之后根本不可能转移到现今的浮游大陆上。这样一来，从那些能够将整个大陆沉入海底的魔法中可以再次推断出，两国的战争在浮游大陆出现前便已爆发。



究极魔法的完成

随着两国的战争逐渐激烈，黑魔法的研究也日趋发达，战况渐渐地对萨斯恩国有利，众多的萨罗尼士兵被黑魔法所伤，一个个倒下。眼见事态越发严重的萨罗尼国王向白魔道师们请求援助。从这时开始，白魔道师首次以“从黑魔道师手中守护人民”这样的大义名分卷入了大战之中。但是最终的结果却与他们的想法背道而驰——在两种魔法一次次的激烈碰撞中，魔法的威力也不断地加强。



终于，究极的杀戮魔法——白魔法“ホーリー”(神圣)、黑魔法“フレア”(闪光)被开发完成了。可是，就在两个究极魔法那巨大的能量互相碰撞的瞬间，两军数万人的士兵在刹那间就被全数消灭了。讽刺的是，以这场壮烈的大战为起因，战乱开始步入终结。接着，在战争结束之时，那巨大的魔法力量，也被人们封印在了禁断之地艾乌雷卡。

魔道师

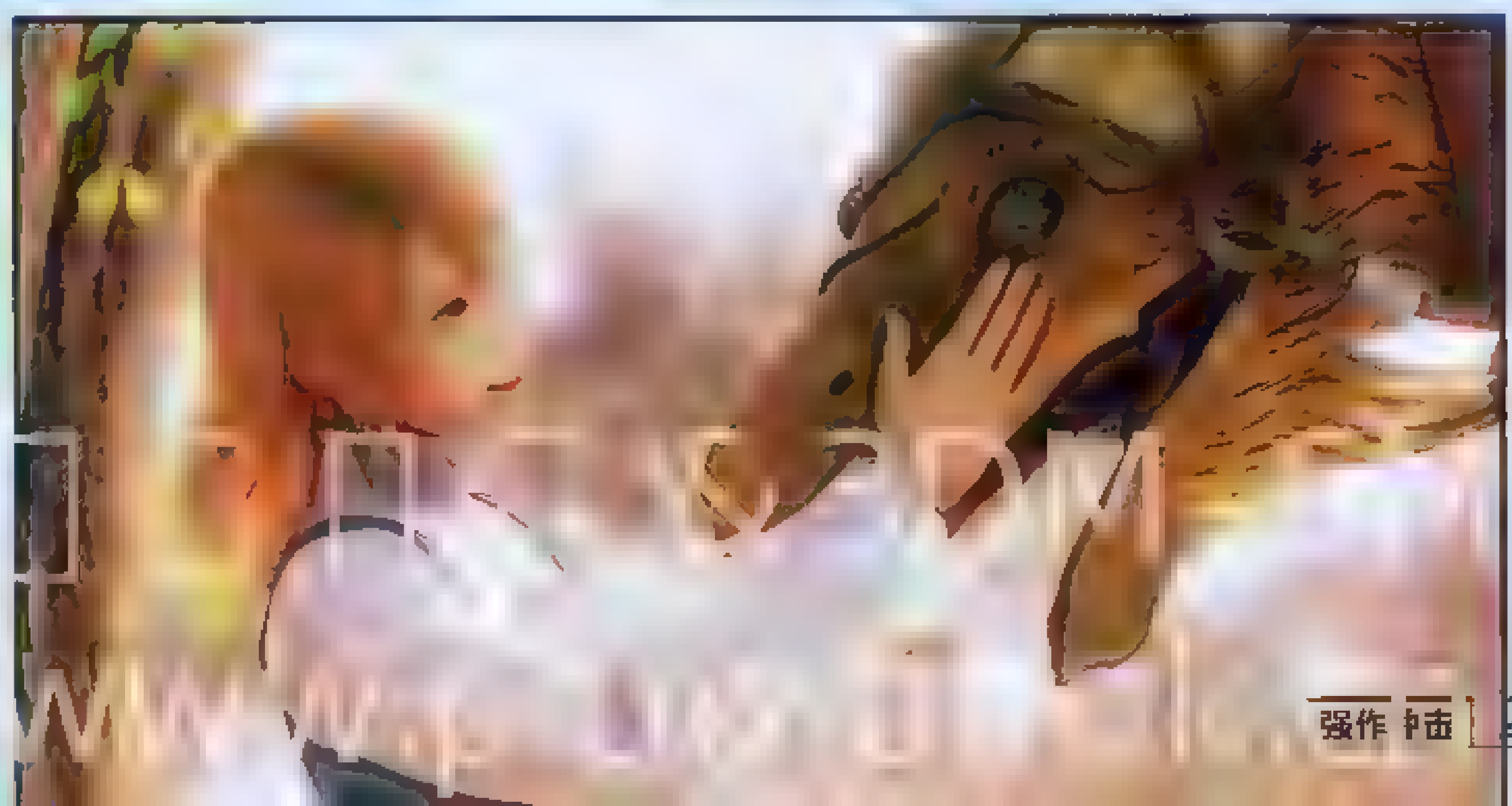
白魔道师与黑魔道师。

以回复、防御系的魔法为主体的白魔道师，与攻击系魔法为主体的黑魔道师，原本属于一个体系。但是，他们不能互相使用对方的魔法，其原因便在于，术者所咏唱的咒语以及术者所持有的固有魔法球必须是互相呼应的。否则，魔法便不能发生作用。

赤魔道师

惟一能够同时使用黑、白两种魔法的赤魔道师。他们是从魔法两极化的100年之后才出现的。但是，由于种类的限制，他们只能使用两极化以前的魔法。也就是说，越是高级的魔法，他们越是无法使用。

如此分析的话就不难看出，只有赤魔道师才是最接近魔道师始祖的一群人。



苍炎之凯特

自"侵蚀污染"事件后被人喻为"苍炎之凯特"，与欧鲁卡和巴鲁姆克一样成为"菲亚娜末裔"，在《G.U.》的世界中又被人称为"三爪痕"。身处在巨大棺材中的他，是否正在进行恢复？

苍海之欧鲁卡

凯特的初中同学，拥有高攻击力的剑士……在"三爪痕"事件中被八相袭击从而失去……

苍天之巴鲁姆克

网络游戏世界著名的玩家……之后成为……运营公司CC社的职员……型是游戏中唯一拥有白色翅膀的剑士。

▲欧鲁卡和巴鲁姆克是游戏中著名的"最佳搭档"，与他们的战斗将会是一场苦战！

▲从"棺材"中苏醒的"三爪痕"，再次成为驰尾进路的威胁！

之前我们曾经在《思念之声》的宣传画上见到这一位传说中的角色，如今已经确定他们将作为主角的敌人出现，驰尾将在斗技场中与欧鲁卡和巴鲁姆克遭遇。而从目前公开的画面来看，上一作结尾被驰尾击败的"三爪痕"，本作依然会继续阻挡玩家前进的道路……

.hack//G.U. Vol.2 君想フ声

.hack G.U. Vol.2 思念之声	Bandai Namco Games	RPG
PS2 .hack G.U. Vol.2 君想フ声	预定2006年9月28日	日版
对应周边未定	推荐玩家年龄：全年龄	

文 雨滴

距离《.hack//G.U. Vol.2 思念之声》(以下简称《思念之声》)发售已经不到两个月了，网络游戏"The World"的秘密随着时间的脚步又揭开了新的一页。但当我们刚解开了以前的谜团时，新的谜团又接踵而至，太多的秘密与阴谋交织在游戏之中，究竟"The World"、"八相"、"AIDA"隐藏着什么样的秘密，一切让《思念之声》为我们解答吧！

菲亚娜末裔的逆袭 苍之骑士现身

安迪兰斯

安迪兰斯一直是一个扑朔迷离的存在，他利用凭神的能力成为了红魔宫的宫皇，而且颇为鄙视驰尾。在最新的《思念之声》中，这个神秘的角色终于被主角驰尾所说服，成为了新的同伴！

▲安迪兰斯的攻击不仅威力大，而且十分华丽。

全新的战斗场景

▶ 古怪的奇姆塑像，是否能与其他的奇姆一样踢它一脚呢？

◀ "荒野"地图充满了荒凉的气氛，虽然表面上看起来很平静，不过真正的危险只有试过以后才知道。

除了《再诞》中玩家可以进行探索的三种迷宫外，《思念之声》将开放"荒野"和"回廊"两种全新迷宫地图，这些全新的迷宫地图中，除了新的陷阱外，驰尾还会遭遇到新型的奇姆——奇姆塑像，它的具体功用，现在还是一个谜……

驾驶着新型摩托驰骋在新城市中

继"水之都"和"斗争都市"外，《思念之声》将开放第三个城市——苍穹都市！苍穹都市是兽人族的根据地，因此苍穹都市与其他两个人类气息浓重的城市相比，充满了森林和原始的气息。在开放苍穹都市后，系统同时也将开放@Home的新设施——摩托改造！驾驶着自己改造的摩托行驶在充满森林气息的都市里，不知是一番怎样的景象……？

▲玩家终于可以将摩托改造成自己喜欢的造型了！

▶ 充满绿色气息的苍穹都市！

© .hack Conglomerate
©2006 NBGI

被AIDA侵蚀的角色？

被AIDA所侵蚀的玩家

波鲁特

筹谋家“格雷”朔/望

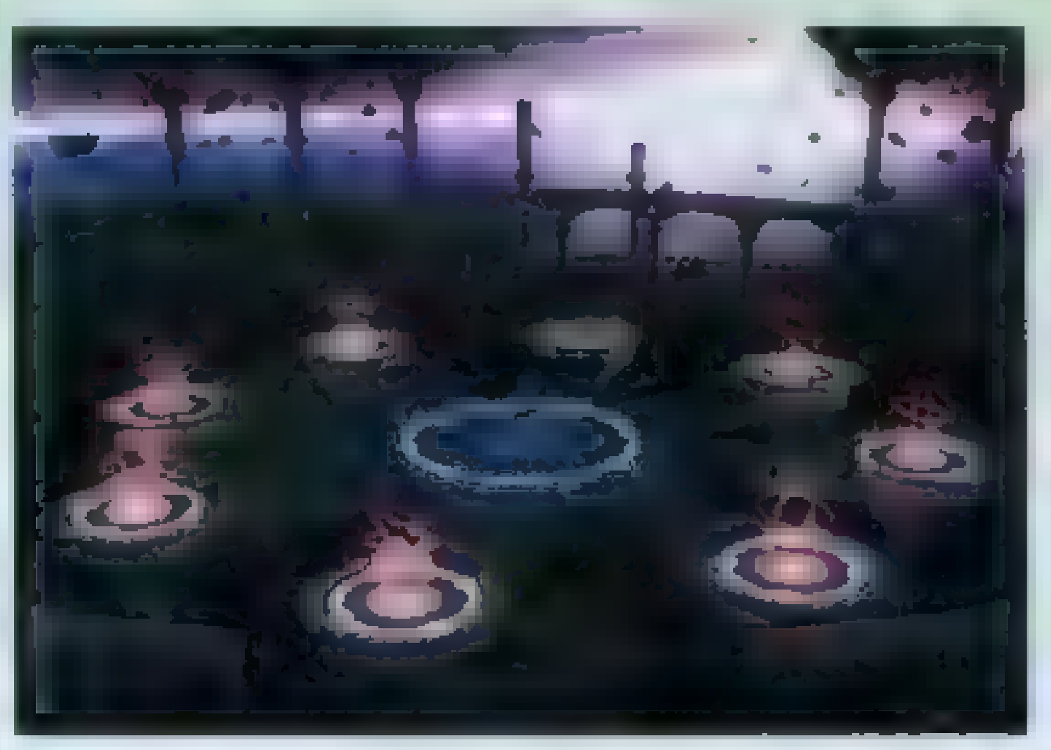
天狼

孤高的「碧圣宫」宫皇

▲面对驰尾的挑战，欧鲁卡和巴鲁姆克将与天狼一起迎接斗技场的决斗

封印着最强武器的神殿

游戏中存在着一个古老的神殿，这个神殿普通玩家是无法进入其中的，这就是传说中的——“失落的神殿”。神殿一共有8个封印，每个封印都禁锢着一件八相的专用武器，8个封印分别制约了代表了八相的8件最强武器。每个封印都由一个强大的封印兽所守卫着，想要获得最强的武器，必须通过封印兽的挑战！



◀ 这就是封印着最强武器的神殿！

▼ 只要通过封印兽的挑战，就可以获得强力的武器。

大镰“死亡之刻影”

代表着第一相“死之恐怖”史凯斯的八相专有武器——大镰“死亡之刻影”，除了强劲的攻击力之外，“死亡之刻影”还拥有吸收敌人HP和SP的特性，在面对大量敌人之时，能起到至关重要的作用。

战斗系统追加 战斗更加爽快

“爽快”一直是《G.U.》的战斗给人最直接的感受，《思念之声》在前作的基础上，再次强化了这个概念，不仅追加了新的觉醒技能“神威觉醒”，而且玩家还可以将不同武器的绝招设置在快捷键上，让战斗更加流畅。另外，本作在前作开放了火、土、风、水四种属性的基础上，新增加了光属性和暗属生。看来本作不仅是前作剧情上的延续，系统部分也进行了大幅度的更新。

▲可以将不同武器的绝招设置在快捷键上，届时根据敌人的不同属性使用不同的攻击手段。

◀ 除了普通的4种属性外，本作新追加了光属性和暗属性。

天诛 千乱　FromSoftware K2　ACT
X360

在去年TGS上《天诛》新作仅以一张宣传图片的形式发布之后就悄无声息，惟一传递给我们的信息就是这是一款X360的游戏。经过一段时间的冬眠，FromSoftware于近日正式对外公布了该作品，并将其命名为《天诛 千乱》。首次登陆次世代主机的《天诛》自然引起了不少喜欢这个系列的玩家的关注。本作仍然是由K2小组负责开发，厂商也一口气公布了大量游戏的进化情报，游戏的发售日也锁定在了今年的10月5日，想想并不遥远。在《天诛 千乱》降临之前，就让我们了解一下游戏到底有什么发展吧。

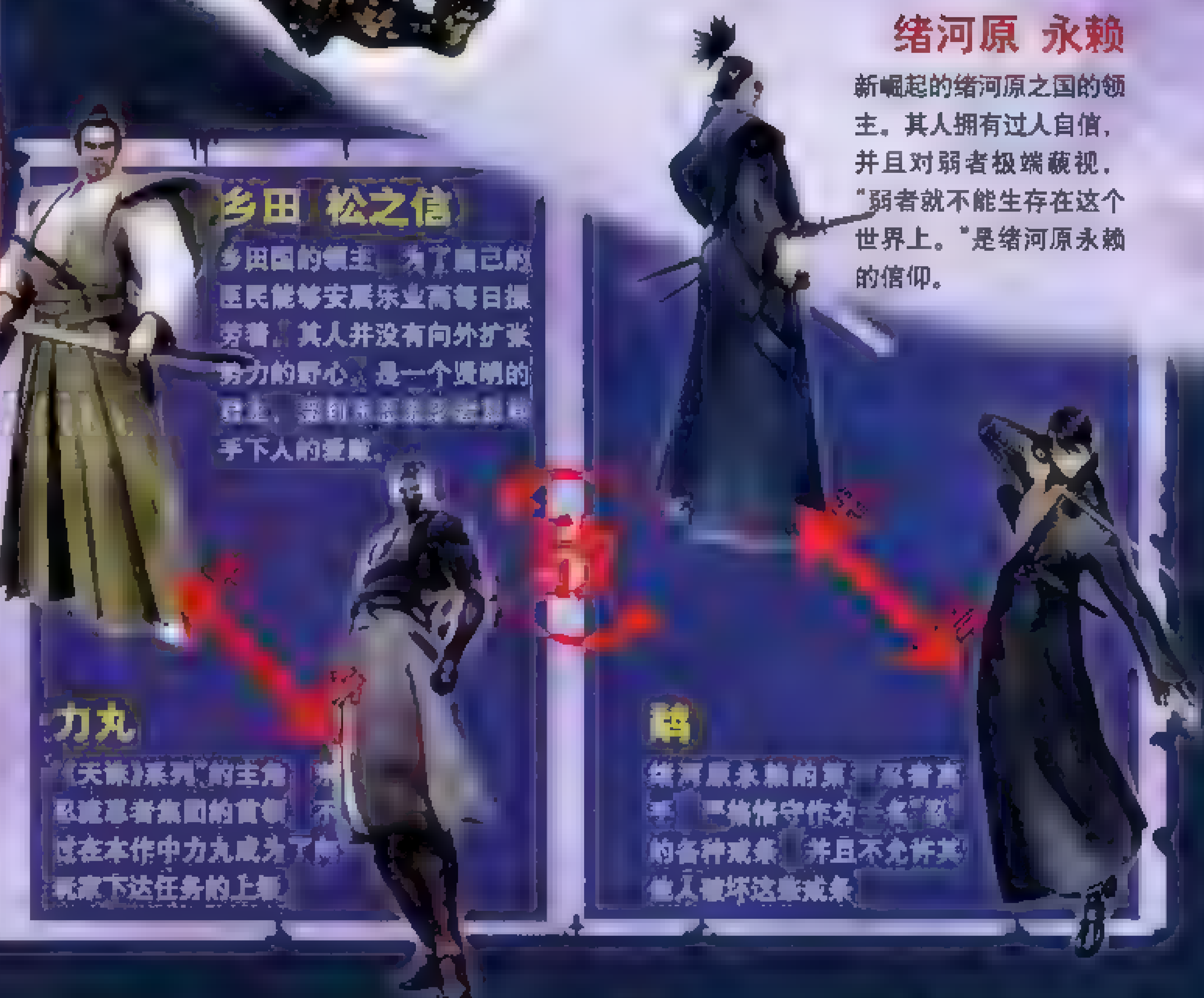
文 ACE飞行员

千乱物语

纷乱的战国，各方呈割据之势。

乡田国领主乡田松之信凭借麾下由力丸领导的东忍流忍者集团，在这乱世中能够独霸一方。不过这种情况正在发生改变，近一段时间乡田国正[illegible]受到来自邻近绪河原之国的威胁。每天绪河原之国都在招兵买马，扩充军备，其势力正迅速膨胀，这对于乡田国来说已经成为了一个不可忽视的存在。于是乡田松之信命令手下的人前往绪河原之国打探消息，收集有价值的情报。

不过多日探子回来了，收集到的情报令乡田松之信大为震惊，一切远比他本人想像中严重得多，绪河原之国的军事势力已是今非昔比。



乡田 松之信

乡田国的领主，为了自己的臣民能够安居乐业而每日操劳着，其人并没有向外扩张势力的野心，是一个贤明的君主，[illegible]手下人的爱戴。

绪河原 永赖

新崛起的绪河原之国的领主。其人拥有过人自信，并且对弱者极端藐视，"弱者就不能生存在这个世界上。"是绪河原永赖的信仰。

力丸

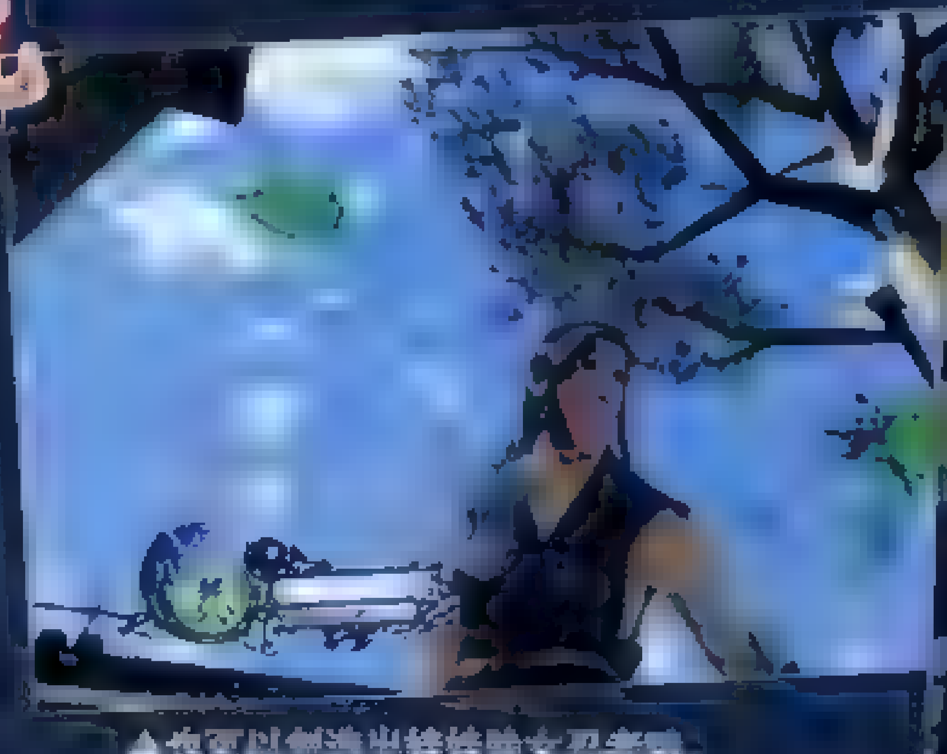
《天诛》系列的主角，[illegible]忍流忍者集团的首领，[illegible]在本作中力丸成为了[illegible]玩家下达任务的上级。

彩

绪河原永赖的[illegible]忍者高手，[illegible]将信守作为一名"忍"的各种戒条，并且不允许其他人破坏这些戒条。

壹 角色自定义系统

在本作中力丸依然会出现(彩女暂时不明)，但不再以可操控主角身分登场，如今力丸已经成为祖师爷级的人物，专为把玩家培养成东忍流的上忍而辛勤的开班授课，担当起了老师的工作。这次玩家扮演角色的外形完全由玩家自己定义产生，游戏一开始玩家就可以自定义3大项内容，包括角色的面容、着装以及能力，每个项目中又包含了众多细节定义功能，这样玩家就可以创造出更具个性化的角色了。虽然这种设定早已不是什么新鲜事儿了，不过被引入到《天诛》中还是头一回，看来也是顺应大趋势的需要。



▲也可以创造出娃娃脸女忍者哦。

▼玩家定义了男性主角后，游戏中出现的女性角色同样可以由玩家自行定义。

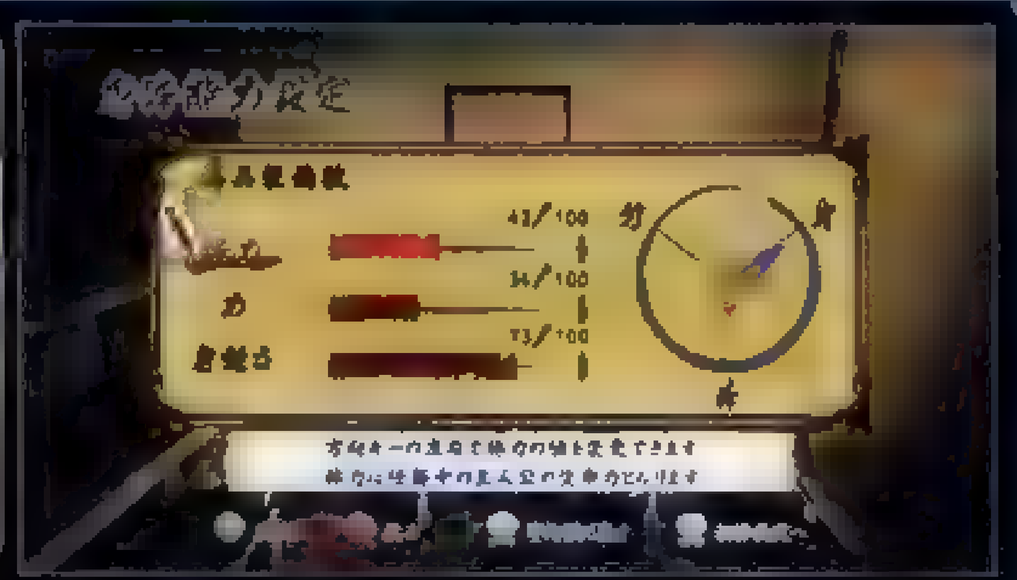
面容

不同的人对忍者的认识也不同，酷哥也罢，酷女也罢，此次忍者的面容由你决定，并且在这个项目中同时也决定了主角的性别。要强调的是，面容一旦决定后在游戏后期是无法再更改的，所以玩家可以想好了。

着装

该项目中可以变化的内容比较丰富，玩家可以对人物的头发、头饰、上身衣着、配饰等多项进行选择。所以我们完全可以发挥想像将一名忍者打扮成一位放荡不羁的武士或者是脏兮兮的丐帮弟子。

能力



有人注重力的发展，有人注重技的发展，所以在《天诛 千乱》的一开始，玩家的选择就确定了角色的强弱方向。玩家可以在这项目中对角色的体力(HP)、力(攻击力)、身轻(体重)这3项进行总点数的分配。

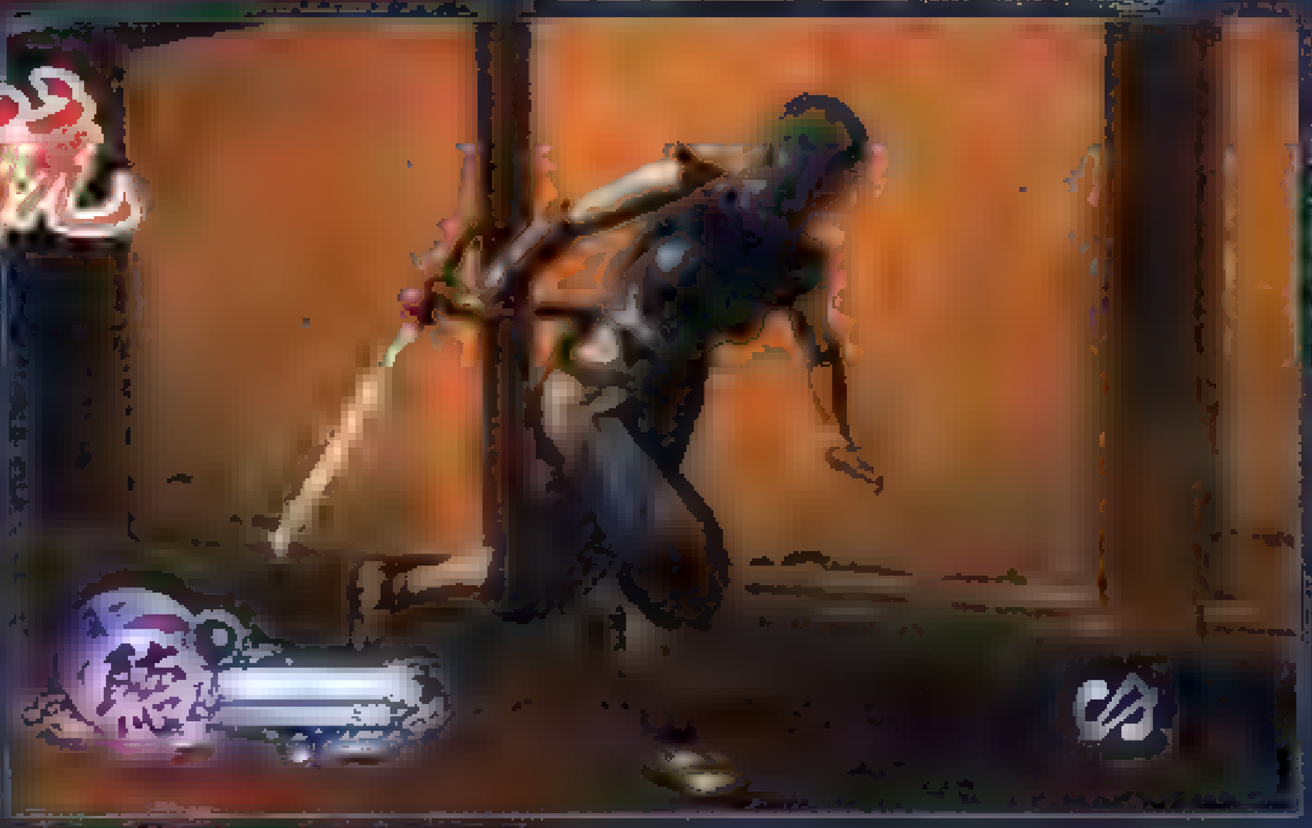
©2006 FromSoftware,Inc.
&3DM-SMV
www.plumbook.cn

贰 再度进化的“气配”系统

以屏幕左下方显示的“气配”数值来帮助玩家判断与敌人的距离是“《天诛》系列”的传统系统，而该系统在《天诛 千乱》中又得到进化。除了传统“气”数显示外，这次又加入了“音”与“嗅”两种全新的气配系统，这意味着游戏中加入了更多的元素。

音

顾名思义，音就是声音，制作者将听觉这一概念引入到游戏中。如果玩家“拔刀”行动或者跑动自然会产生较大的动静，声响大了便会惊动敌人。在游戏中玩家制造出的声响被敌人发觉，屏幕左下方的“气配”表就会变成“听”字，这时玩家最好蹑手蹑脚的行动了。



◀为了强调隐密行动的概念，对玩家的[illegible]出了更多限制

嗅

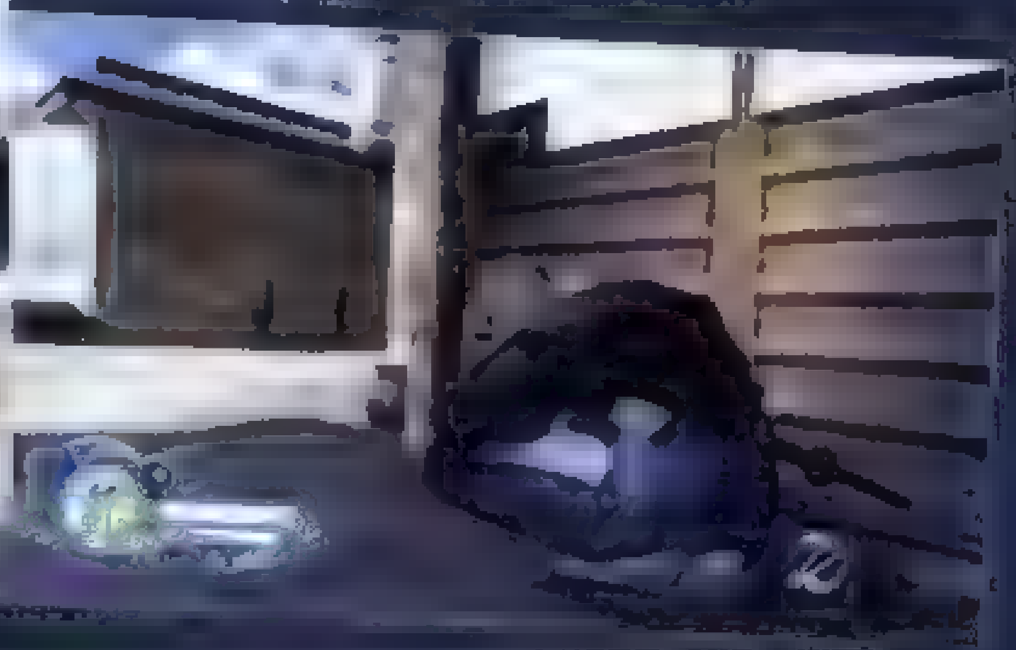
▲如果想去除浓重的血腥味，游戏允许玩家下河清洗

忍者游戏自然少不了流血，在游戏中杀敌时玩家身体也会沾染上各种鲜血。《天诛 千乱》竟然别出心裁地设计出“嗅”系统，据称敌人会嗅到玩家身上的血腥味道，并以此发现玩家的存在。虽然这个系统略显浮夸，不过在游戏中一切皆有可能，《天诛》系列”中不一直有狗存在吗？可能制作人的灵感就由此而来。小心游戏中的狗，它们可是比人类嗅觉发达1000倍哦。

隐密

本作中的“隐密”与传统的“气配”联系得更加紧密，不仅仅是玩家与敌人的距离越近“气配”的数值越大这么简单，光线也同样会影响“气配”的数值。所以建议大家多利用房屋的阴影和昏暗的环境执行任务。

▲来到阳光直接照射处，“气配”数值立刻升到了77



▼利用房屋的影子，“气配”数值停留在72

叁 九字真言成就新“忍杀”系统

同《天诛 红》一样，在本作中“忍杀”被划分成普通“忍杀”和“完全忍杀”，成功执行“完全忍杀”会获得更高评价，玩家也可以看到更华丽的“忍杀”表演。但与《天诛 红》不同，《天诛 千乱》中当符合“忍杀”条件时，血槽上方的“灯”会出现明亮提示，并且出现橙色的“九字真言”围绕在玩家头部，只有当“九字真言”由橙色变为红色时，玩家利用这个时机就能执行“完全忍杀”。

▲“完美忍杀”发动，Yeah!

▲隐藏在角落待机而动。

◀“九字真言”变红提示玩家“完全忍杀”时机已到。

NEW 墙角忍杀

这次贴在墙角就可以伺机进行“忍杀”，相当方便。

NEW 悬停忍杀

只要等着大意的敌人走过来就可以执行“忍杀”。

NEW 天井忍杀

以前只允许玩家利用天井进行隐藏，不过本次居然可以直接在天井就“忍杀”敌人，真是替游戏中的敌人感到不平。

肆 新忍者，新动作

《天诛 千乱》在细节上也作出了不少改进，并且加入了很多元素令这个游戏变得更加多元化，比如拔刀和收刀系统，其实在《天诛2》中就已经运用过，这次又被引入进来。

壁走

自从SEGA推出PS2版的《忍》之后，“壁走”一词就开始被玩家所熟悉。这次《天诛 千乱》也引入了“壁走”要素，现在感觉在游戏中忍者的能力已经越来越接近蜘蛛人了。

障子窥探

障子就是日本的纸门，为了进入房间而不惊动里面的敌人，在《天诛 千乱》中特别添加了轻拉障子的隐密动作，的确给人一种强烈的潜入感觉。玩家可以利用拉开的门缝窥探屋内的情况，做到心中有数。不仅如此，敌人在障子边会将影子投射在障子上，只要玩家看见这种情景就可以试图不进门就对敌人进行“忍杀”，相当有电影感觉的设定哦。

▲从体形判断，屋内应该是一位女性。

这次《天诛 千乱》有一个最大的进化就是允许最多4人在Xbox LIVE进行合作任务或是对战。关于这些情报还有待官方进一步消息，请期待我刊的后续报导吧。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

高达，屹立在PS3！

M O B I L E S U I T

GUNDAM Target in Sight（仮题）

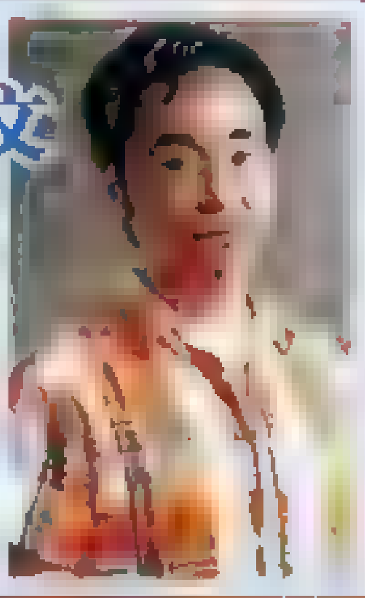
機動戦士ガンダム ターゲット イン サイト（仮題）

作为一款早早公布的PS3游戏，《机动战士高达 目标锁定》（以下简称《高达 目标锁定》）现在已经有比较完全的游戏画面公布了。《高达》，这个日本的国民动画已经被改编成无数的游戏，而其中最具人气的《一年战争》更是不知被翻炒了多少遍，这款PS3的《高达 目标锁定》同样也是以一年战争为背景进行制作的高达动作游戏。在次世代强大机能的支持下，游戏中每个机体的表现都活灵活现，特别是在旧化方面更是逼真到极点。现在就让我们一起来看看高达在次世代主机上到底有怎样的表现吧。

文 邪魔天使

机动战士高达 锁定目标（暂名）	Bandai Namco Games ACT
PS3	MOBILE SUIT GUNDAM Target in Sight 发售日未定 日版
游戏人数未定 记忆要求未定 售价未定	对应周边未定

导演——稻垣浩文



参与过多款作品的制作，代表作为“《机动战士高达外传》系列”，同时也担任过TV动画《交响诗篇》的制作人。

制作人——冈本吉弘

本作“制作”部分的最高负责人。2004年冬开始着手开发本作，代表作为《翼神传说 苍穹幻想曲》。

在真实的世界中活跃的机动战士

在PS3强劲机能的支持下，本作在画面上有着惊人的表现，首先就是其真实程度。原本不存在的那些机体，在游戏中给人感觉就是在现实里它的确是存在的，而且不仅是机体的质感，游戏的背景也非常强调真实。

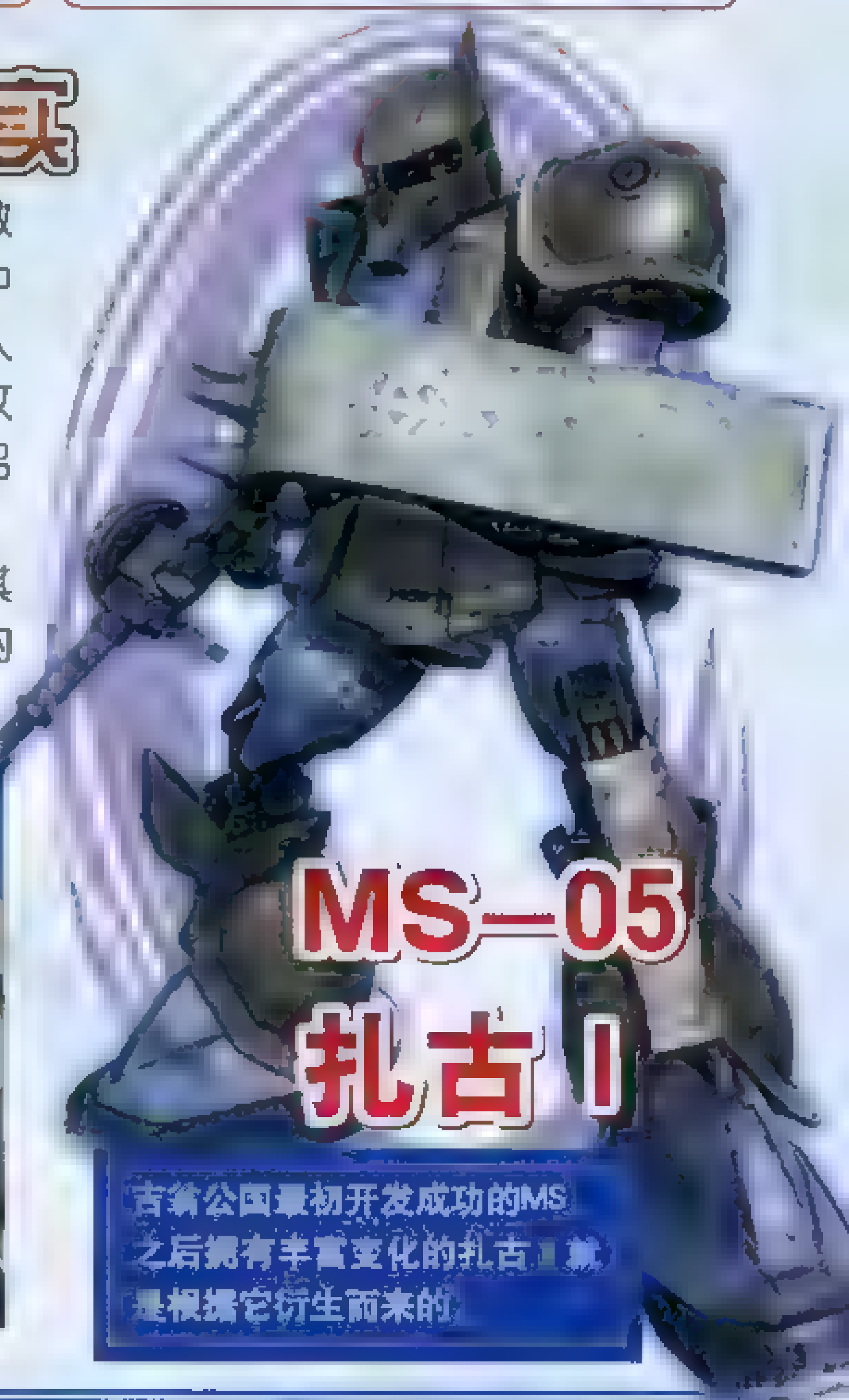
▲吉姆正在进行侧移，这应该是躲避敌人攻击时的一个紧急回避动作。

追求极限的真实

游戏中MS的动作和沉重感都做得很到位，虽然E3上的宣传影像中机体的动作还略显僵硬，但制作人表示在成品中这些都会进一步改进，以求达到“真实”的效果。另外，游戏的临场感也做得很到位，在进行激战的时候真的让人身临其境，仿佛自己就是参与一年战争的一员一样。

RGM-79 吉姆

地球联邦军的量产机体，一年战争末期投入实战，出力低，配有光线武器。



MS-05 扎古Ⅰ

吉翁公国最初开发成功的MS，之后拥有丰富变化的扎古Ⅱ就是根据它衍生而来的。

从现实中引导出来的真实

——游戏中很多地方都制作得很精细，但为什么要如此固执地致力于这一点呢？

冈本：“真实”这个词在游戏业界已经是用得比较滥的一个词了，而且大家用起来都很轻率，但真的能做到“真实”的地步吗？这个想法让我决定开发这款游戏。“真正的真实”，这句话听上去有些奇怪，但当大家看到后肯定会觉得“再三年后这样一个世界是一定会到来的”，所以无论是一块岩石还是一个湖泊的外形我们都精细到了每一个细节。正如大家所知道的，“宇宙世纪”（《高达》中的纪年法）是幻想出来的，像里面那么巨大的MS能够如此灵活地运作起来还需要经过很多年，但我想让人能够在“现在”就能体会到那种未来的真实感，也许这么说有些太自大了，我想“让我们来实现宇宙世纪”。

稻垣：公布的影像中很多人认为那是CG，听到这个我觉得很高兴。

冈本：嗯嗯，这个游戏里可是没有CG MOVIE的。

稻垣：现在很多游戏大家[illegible]时会看[illegible]，但实际[illegible]是CG所以很失望，但在这款作品里是不会有这样的事情发生的。

&3DM-SM

©創通エージェンシー・サンライズ

让你彻底融入真实的战场！

部位破坏

游戏中在与MS的战斗中可以将对方的头部、腕部、腿部等部位破坏，比如如果破坏了双腕，那么对方就不能攻击了。靠破坏敌人的部位可以让敌人的战斗力大幅度下降，所以战斗中到底瞄准对手的哪个部位进行攻击是一个关键。

▲当机体的部位被破坏以后，其战斗力会大幅度下降，如果是我方遭到重创那就要相当小心了。

RX-79[G] 陆战型高达

地球联邦军为强化地面作战而开发的高达，它与陆战型吉姆一起配布在战场各地。

RGC-80 吉姆加农

以吉姆为基础开发的炮击型MS，右肩上装载的加农炮与钢加农是同一型号。

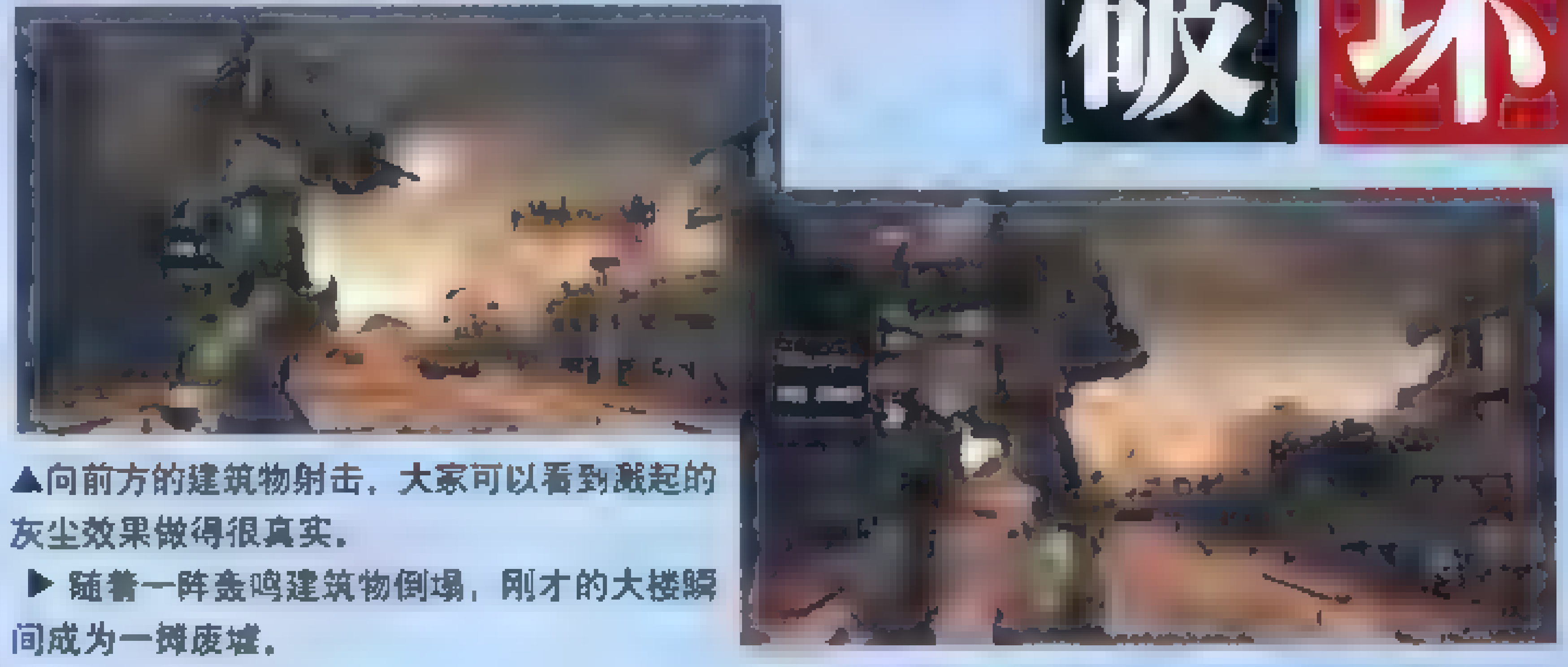
追求战略的趣味性

——加入建筑物破坏这一要素的理由是什么？

冈本：这也是追求真实性的一个产物。在实际战争中建筑物破坏对战况的影响是很大的，破坏建筑物可以让行动范围扩大，某些场合还能进行诱爆从而消灭敌人。但建筑物破坏了掩体也就没了，自己也就很危险。另外，如果破坏桥，那么可以让敌车无法前进，这也争取了不少时间。

建筑破坏

游戏中地图上的建筑物、汽车、集装箱等物体也是可以破坏的，而且在攻击集装箱、汽车的时候还可以引爆它，从而给予对手意外的打击，战斗时这种诱爆的战术可能会起到意想不到的作用。



▲向前方的建筑物射击，大家可以看到溅起的灰尘效果做得很真实。

▶随着一阵轰鸣建筑物倒塌，刚才的大楼瞬间成为一摊废墟。

联邦在地球上配置在战争前线的吉姆。由于是在量产吉姆这个计划决定前事先配备的，所以可以说它是先期量产型。

RGM-79[G] 陆战型吉姆

希望玩家边思考边游戏

——导入部位破坏的理由是什么？

冈本：我想让玩家在进行攻击的并不是一味地开枪，只进行一些机械的操作，而是希望在进攻时要考虑这次攻击打哪个地方效果最好。而在防御的时候也会想到：现在受到攻击腕部会被切掉，是防守还是应该回避。而我也认为在实际战斗的时候士兵也是会考虑这些问题的。这也是我们不仅追求美丽的游戏画面，还强调真实感的一个实例。

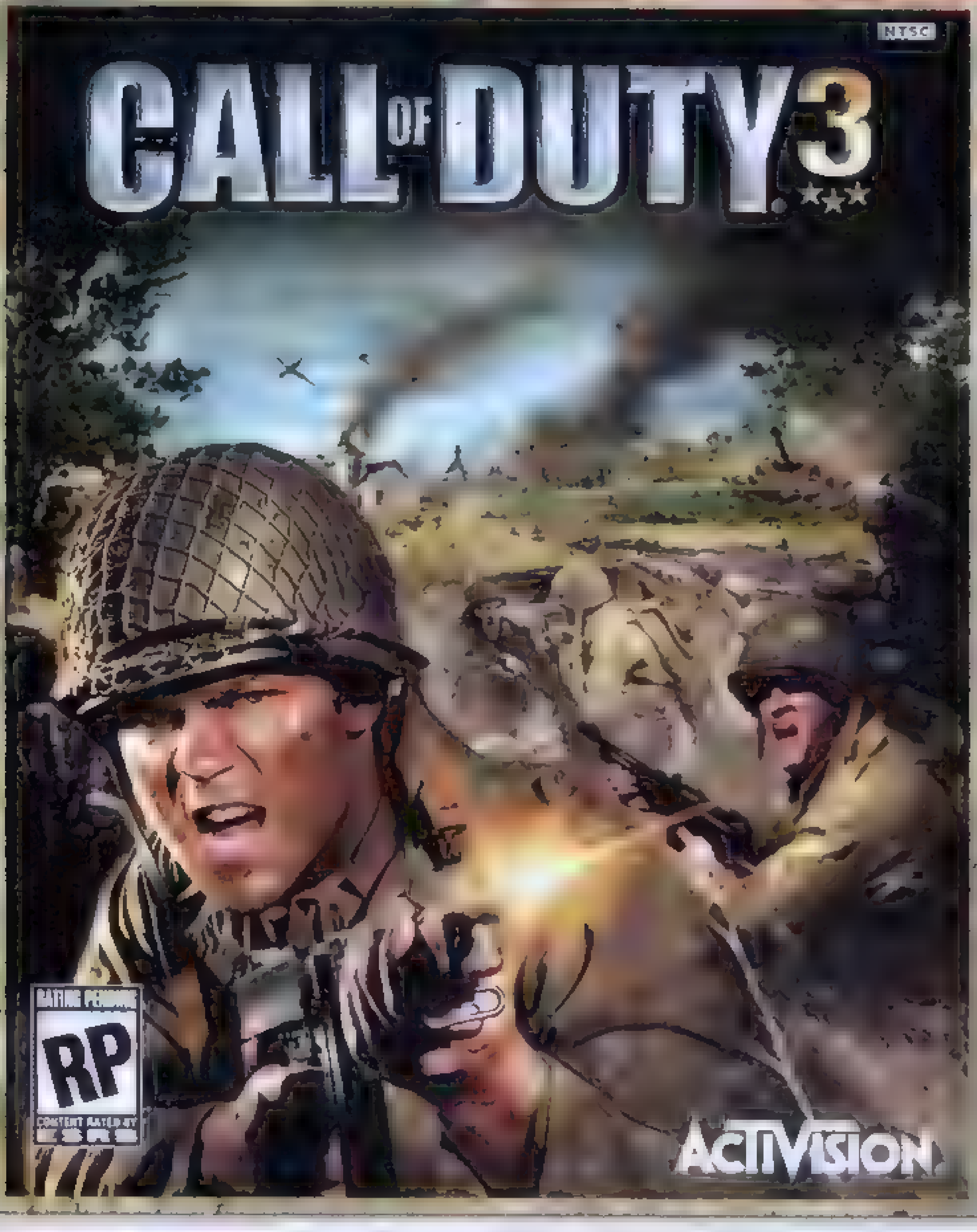
一般兵器收录！

本作中除了各种MS外还收录了许多一般兵器，除了像マゼラ・アタック、ドップ这些有名的兵器外还有一些从未见过的也将在游戏中出现。

MS-06K 扎古加农

吉翁公国军支援战斗用MS。右肩上搭载了加农炮，可以对远距离给予强力的攻击。

3DM.SM



“为了复仇与正义，我们要奋战到最后一天，直到胜利完全属于我们！”
——戴高乐

使命召唤3	Activision/Treyarch	FPS
多机种 Call of Duty 3	预定2006年11月17日	美版
大	记忆量未定	售价未定
对应平台为PS3、X360、Wii、PS2、Xbox、PSP		

“巴黎在燃烧吗？”

1944年8月25日，希特勒在被称为“狼穴”的地堡里气急败坏地向总参谋长约德尔上将提出责问。

巴黎，又被称为光明之城。1944年，希特勒向驻守巴黎的司令冯·肖尔铁茨发布最高指令：若巴黎失守，就将这座光明之城付之一炬！结果巴黎没有被焚毁，肖尔铁茨决定向戴高乐投降。那一天，戴高乐激动地宣布：

“巴黎！巴黎愤怒了！巴黎沦陷了！巴黎牺牲了！但巴黎解放了！”

文 阳光育成计划成员 狸猫柚子

解放光明之城

本作的战场涵盖了从诺曼底海滩一直到巴黎市区的激战区域。时间跨度也从登陆战开始一直到巴黎解放的胜利日。也就是从D-Day(6月6日)一直到1944年的8月25日，在这88天内，玩家将体验共分14个阶段的欧洲战役。本作将不会在最有噱头的诺曼底登陆上大作文章，而是将主要场景放在其后的盟军推进作战上面。制作组透露，因为以往的二战游戏过于突出了诺曼底登陆而忽略了推进作战的种种情景，所以他们想换一个角度带给玩家一个完全不同的二战欧陆战场。比起其后的几个月，诺曼底登陆战反而显得简单。战场的氛围是“《使命召唤》系列”最成功的地方，利用了技术上的改良，在战场上，同屏出现的建筑物以及士兵数量和种类都会大大增加。

多国盟军联合出击 牵一发动全局

在游戏中玩家可以选择的国家增多了，包括美国、加拿大、波兰以及英国的士兵都将登场作战。当玩家扮演波兰装甲师士兵与德军精英装甲师血战时，你的行动将会为后面的美国步兵开出一条血路。而扮演英国空军特种部队指挥官时，法国士兵为某地造成的混乱局面将会成为你的优势。随着盟军士兵不断深入法国，德国司令官决定向盟军投降。游戏地图中的战场变得比以往更广阔，建筑物和士兵更多，地形更复杂，战斗更激烈。玩家身边的友军的配合也更人性化了。而且完成任务的方式也更为多样，比如你想摧毁一个机枪火力点，那么你可以选择直接用手雷炸掉它，或者用狙击枪干掉机枪手，又或者沿着战壕迂回到他背后将其干掉。

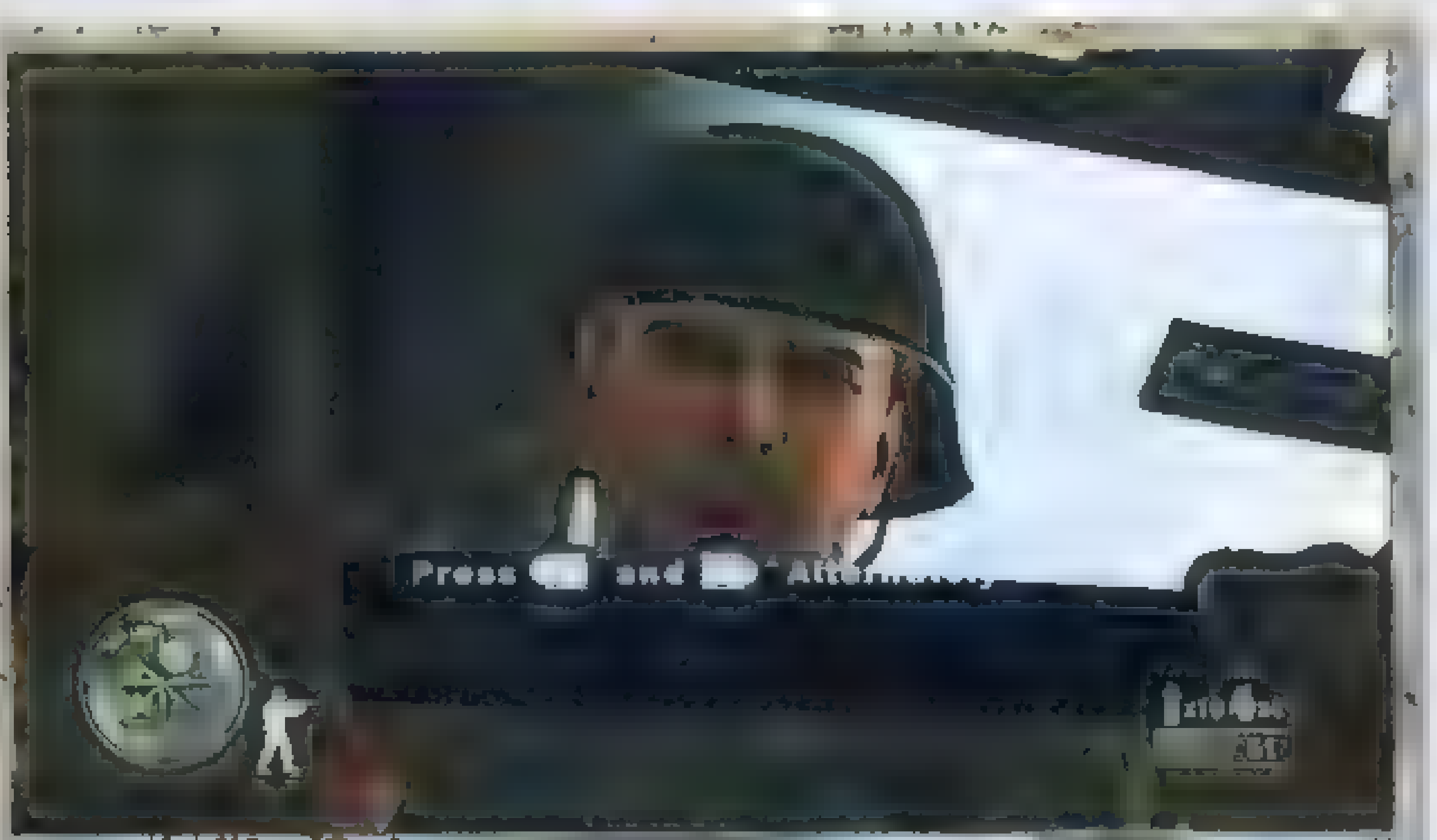
©2006 Activision. All Rights Reserved.

游戏关卡震撼演示

Activision向媒体发布了一个演示DEMO，在DEMO中，玩家扮演美军士兵，扛着M1正跟随着一辆盟军卡车前行，在顺利地通过一段大道之后战斗突然间开始了。卡车瞬间被炸飞，主角也被冲击波掀翻在地。此时可以看到战友跑过来扶起他，同时听见耳边有个指挥官正在发号施令让士兵给敌人还以颜色，伴随着子弹的呼啸声和震耳欲聋的爆炸声，战斗正式开始了。

为了死去的战友，指挥官决定歼灭敌人，在前方的断壁残垣中，大约有30名配备强大火力的敌人。类似的场景在《使命召唤2》曾经出现过，但是所有的细节都在这个新一代的演示片断中得到了进化。不仅多边形的数量大大增多，烟雾的效果也更加精细，而且并没有产生延迟。在主角和战友对敌人盘踞的建筑物进行猛攻的时候，碎裂的砖块和飞扬的尘土令人印象非常深刻。当敌人的掩体被摧毁的时候，空中一架被击中的飞机正好落了下来一头扎在了不远处的高塔上，使整个地区都在晃动，情景相当震撼。

高度互动新系统登场



▲用望远镜瞄准建筑物目标后，可以指挥坦克朝目标开炮，这样就可以将建筑物直接炸成碎片。

瞄准系统也得到了一点改进，当瞄准的时候，周围的景物会被浊化，而准心附近的状况会被清晰放大。为增强互动性，本作采用了全新的"行为战斗系统"。一个小例子，当冲进敌方掩体时候，一个跳出来的敌人将主角扑倒在地，这时玩家要不停地按L键和R键来从敌人的压制中挣脱，然后在恰当的时机按下Y键来把对方击倒在地，当然许多玩家这时候一定会朝着纳粹的胸口补上一枪。随后玩家会跳上一辆坦克，来跟随部队扫荡整个区域。同行的还有其他几辆坦克，有大量的美军士兵跟随着坦克迂回前进。四周仍然有炸弹在不停爆炸，炮火连天的战地上烟火纷飞，整个战场的视觉效果非常出色，战争味十足。玩家也可以简单地跟随某一辆坦克，并且为坦克炮手指定攻击目标，玩家可以利用望远镜侦察附近的环境，然后指挥坦克手将观察到的敌人连同他藏身的掩体建筑物一起轰上天。这个讨巧的做法无疑使游戏更加爽快，更加有吸引力。

爆炸性的视觉效果 烽烟四起

制作组透露本作的物理引擎将比以往的作品都要出色的多，当坦克对准建筑物发射炮弹的时候，飞行的炮弹会擦过士兵的肩膀，炸毁建筑物的砖头，爆炸会摧毁一幢建筑，使其分崩离析渐渐坍塌，玩家可以清晰地看见尘土从被炸废墟中飘出。当然在PS3和X360上的视觉效果的提升还不仅仅是这些，在次世代主机上，更多的细节被表现得近乎无暇。Treyarch在开发本作的过程中使用了不少《COD2》的开发成果，不过Treyarch希望本作在画面上能够有大幅的超越，因此本作在烟雾效果上会有更惊人的表现，例如一阵狂风吹过，会将烟雾吹散。青草等植物的物理效果被完美地嵌入到游戏中，会与周围的物体产生物理联动，比如会被经过的战士踩踏到地上，还可随风摆动，你甚至可以通过草地上被人踩过的痕迹判断敌人的去向。因为自从PC大作《孤岛危机》的震撼演示视频发布以来，许多类似的作品都开始考虑加强这种真实物理环境的效果了。每一个士兵身上也会体现出这种真实的物理效果，从中弹倒下到尸体被河水冲走，无一不体现出这是一个真正的战场。

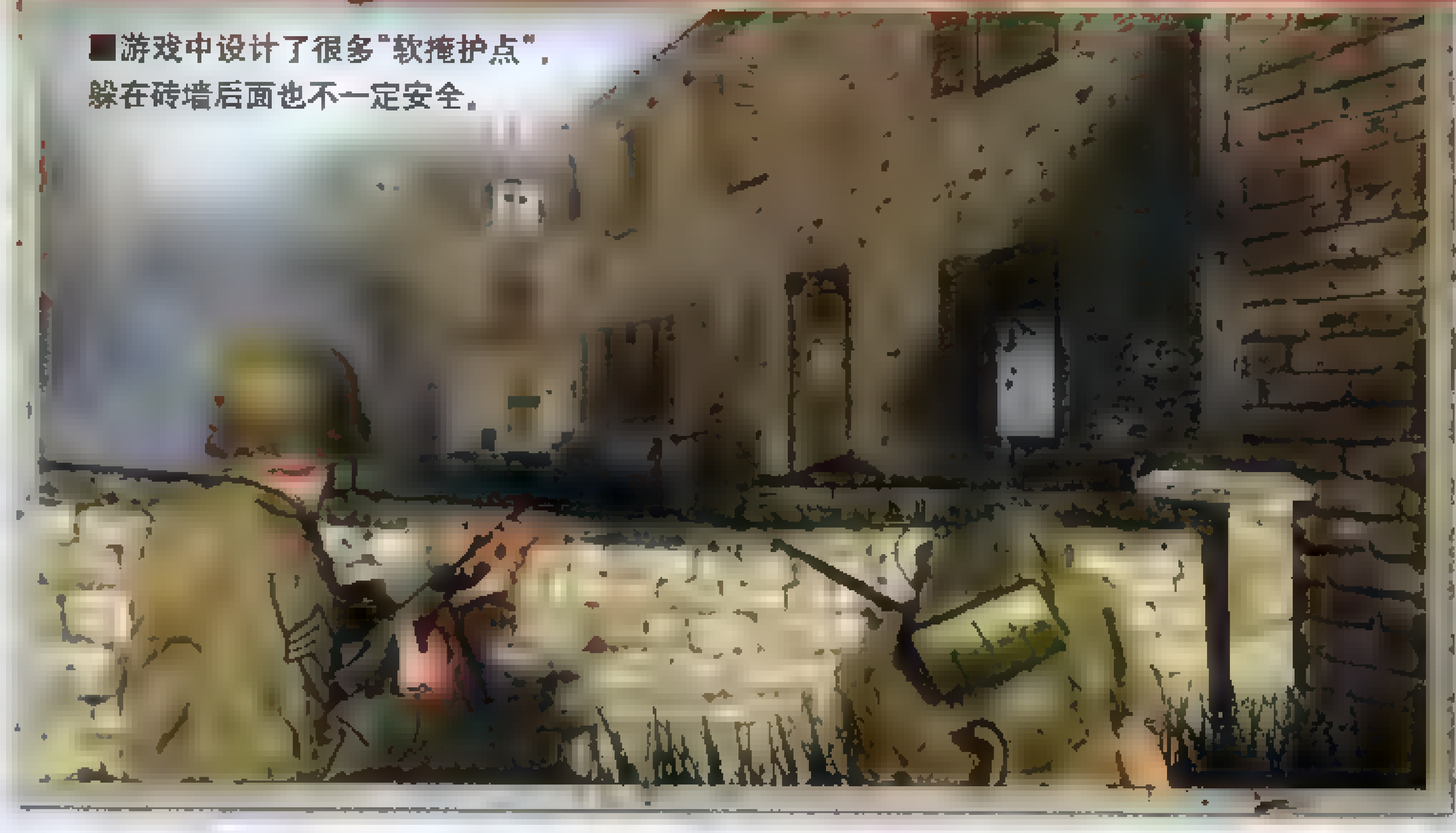
大幅进化的面部表情技术

本作采用了全新的脸部建模技术，用三组光线将真人的头像扫描到电脑中，直接作成高解析度3D模型，通过全新的面部表情技术，士兵们将会呈现出逼真的表情变化。

&3DM-SM

更丰富的新元素

还有一些新元素。比如软掩护点，比如你躲在一堵砖墙后面，而这堵砖墙其实是会被敌人的火力完全打碎的，这便属于软掩护点，是可以完美体现物理引擎的一个结构体。而敌人的AI非常高，他们知道这堵墙是可以被摧毁的，就会这样做来使你无处可藏成为靶子。而且敌人会在不利的情况下结集在一起撤退，而不是傻傻地继续单兵作战而被玩家逐个击毙。为了摆脱前作的单线模式，《使命召唤3》试图采用多支线剧情任务的方式来丰富游戏，尽管从演示视频暂时还无法更详细的了解这个作法会带来怎样的效果。不过想必二战游戏的玩家们也已经厌烦了单线作战的模式了吧。



■游戏中设计了很多"软掩护点"，躲在砖墙后面也不一定安全。

十余项系统大改进

本作采用了全新的物理引擎和动态光照系统，实现了如下令人欣喜的效果：

1.更加逼真的人物反应动作。
2.更细腻的环境贴图和光影效果。
3.树叶走过后会被踩扁(留下可见的痕迹)。
4.手雷爆炸会留下逼真的凹陷。
5.各类材质表面遭遇子弹射击后的反应更真实，草地、金属、木头、水面……效果都会截然不同。
6.同屏人物可达24个以上。
7.所谓的软掩体可被破坏。
8.全战场的烟雾及风力效果。
9.子弹穿过烟雾时会带动反方向的气流干扰原来的烟雾状态。
10.场景中的树木和草地会随风摇曳。

"通过我们的这些技术，希望玩家能产生这样的感叹——哇哦！这才是次世代！"

——Treyarch创意指导Richard Farrelly

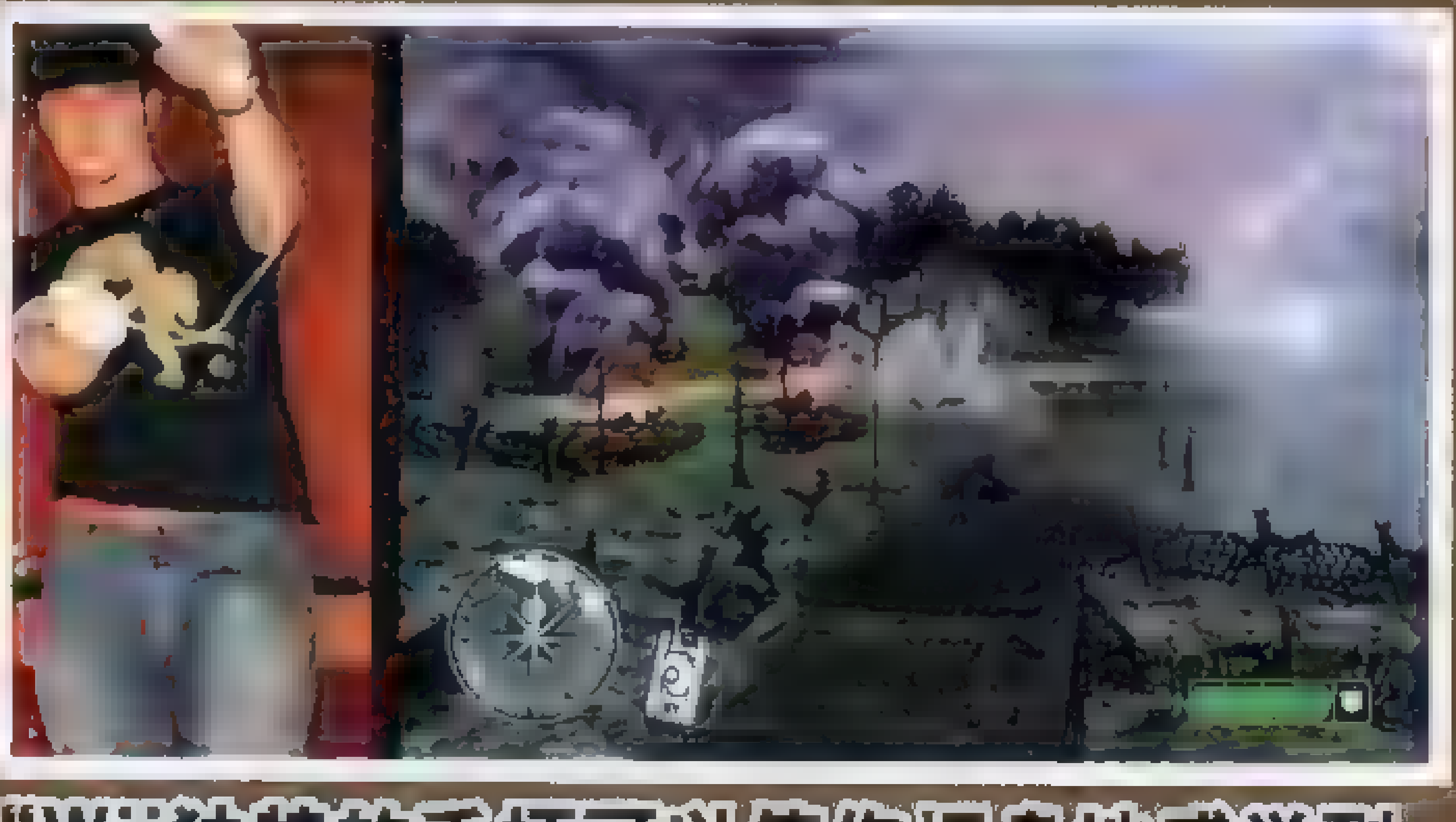
传奇创新的Treyarch

▲《红一纵队》虽然反响一般，但Treyarch的创新精神值得肯定

游戏的制作方由Infinity Ward变成了Treyarch，该公司成立于1996年，总部设在洛杉矶。这家公司开发的游戏以物理引擎出色而闻名，PC上的3D剑类格斗游戏《死于剑下》就是由他们开发，那可能是第一款将物理碰撞用在武器上的格斗游戏，即武器会相互碰撞产生真实的物理效果，而且利用鼠标来控制剑的操作系统颇有如今Wii手柄的风范。由此可以看出该制作组的创新精神，也就不难理解为什么《使命召唤3》会出现如此多的新元素了。虽然《使命召唤2：红一纵队》在玩家中褒贬不一，不过从目前公布的演示影像来看《使命召唤3》的素质已经比《红一纵队》超越了不止一个档次。

"我们要打造一款游戏而不是战争"

《使命召唤3》的开发小组执行负责人Marcus Iremonger接受采访时透露了一些开发情况，其中Wii版的开发状况尤其引人注意。Iremonger对记者说："我可以透露一些有关游戏Wii版的开发状况，因为Wii版是我们目前正在全力以赴进行开发的项目，我们力图通过《使命召唤3》让玩家完全沉浸于其中，并且真正感受到《使命召唤3》作为一款游戏给他们带来的乐趣，而不是作为一部战争教科书。到目前为止，我们还没有透露游戏的战斗环节，而在这里，我愿意为大家透露一些有关《使命召唤3》战斗系统的相关情报，我还会告诉你为什么Wii主机非常适合这款游戏的原因。"



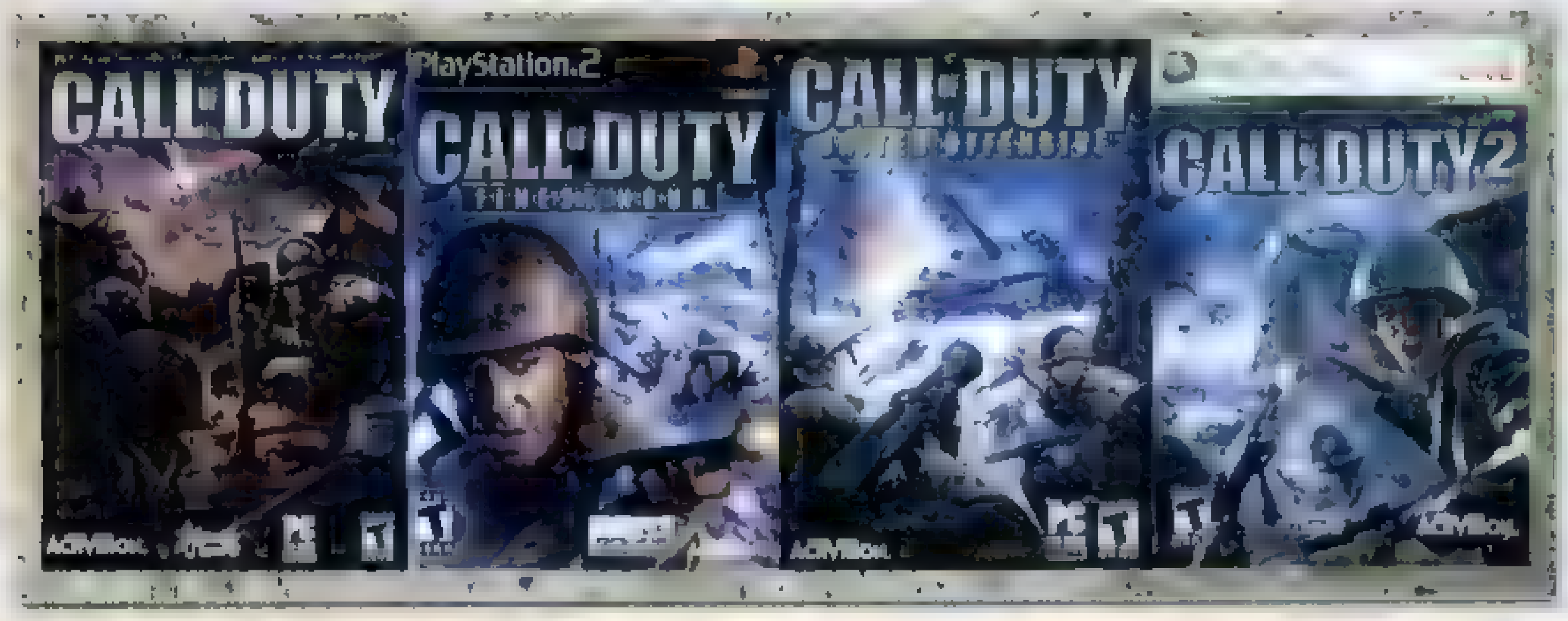
"Wii独特的手柄可以使你切身地感觉到自己仿佛就站在游戏的世界中一样。"

——制作人Marcus Iremonger

绝对不一样的多人游戏模式

多人模式改动的地方相当多。首先，可选的国家阵营非常多，每个阵营都配备不同的武器和能力。其中重型和轻型装备的突击队员配备了单兵作战地雷来辅助战斗。有些士兵配备了少量的榴弹。后勤队员可以丢下一些弹药包来给队友补给。医疗兵不言而喻拥有治疗的能力，而通讯兵可以呼叫空中支援进行空中打击。利用这些能力，玩家可以更好地打击敌人，并且当使用特殊能力杀死敌人时会获得额外的点数用来升级，升级会使你的特殊能力得到增强。伴随着新的能力，自然也有了新的多人战斗模式。一个全新的被称作“战争”的模式出现了，同时还有原来的团队战役，夺旗模式以及单旗阵地攻守战等等。还加入了更多可以驾驶的工具，比如坦克，双座摩托。现在已知多人模式最多可以支持24人同场竞技。同时在多人战场模式中使用新的文本感应聊天系统。另一个新加入的元素是特殊通话按键，按下特定键就会向友军发出指令，比如冲向掩蔽物，解除陷阱，以及自动躲避炮弹等等。

系列回顾 令人感动的主战场



自从电子游戏发明以来，尤其是在PC上出现FPS类游戏以来，二战题材的游戏便层出不穷。从早期的《荣誉勋章》到如今的《使命召唤》，无一不是将战场放在了那片盟军将士奋勇杀敌的欧陆战场上。从2003年在PC上发布的《使命召唤》到2005年登陆次世代的《使命召唤2》，以及开发中的《使命召唤3》。可以说每一作都是万众瞩目的大作。一代给人的震撼印象，让人领略了真正的二战FPS的魅力，同时获得了众多游戏媒体的推荐大奖。而二代登陆次世代给人们的感觉更是无以复加，出色的视觉效果和战争氛围，使其成为了2005年当之无愧的年度游戏。同时，如此卖座的一款游戏也衍生出了众多分支，除了《使命召唤2：红一纵队》之外，还有《使命召唤》大大小小的特别版、推荐版、家用机更新版等等，以及层出不穷的手机游戏，均获得了不错的评价。《使命召唤3》能否续写这战场上的辉煌呢，答案不久就会揭晓了。

Wiiiii！！！！武器就握在你手中！

制作组想展现的是硝烟弥漫的二战战场，同时要带给玩家身临其境的逼真感觉，而增强这种游戏临场感的方法之一就是前面提到的“行为战斗系统”的概念，换句话来说就是增强游戏中主角与敌人以及游戏场景之间的交互式影响，而Wii是实现这个概念的最好平台，例如当玩家要在游戏中埋设一枚地雷，这不仅仅是按动一个按键（X360版本的A键）那么简单，而是要用你的手去实际操作，放置地雷，设定[illegible]——只有Wii才能带给玩家这种真实的临场感。Ironmonger强调说：“Wii可以使得游戏中的互动表现更加逼真，想象一下，当你作为玩家，手中握着枪（手柄），而并不只是一个角色简单地站在屏幕中，因为武器就真真切切地握在你手中，或者当你试图坐小艇横渡一条河流时，你要有节奏的晃动手柄来模拟划桨的动作。

附录 解放巴黎

1944年6月，英美联军在法国诺曼底登陆，德军节节败退，但盟军也遭受了重大损失，英军损失了2.2万人，美军损失了3万人。另一方面，当时法国主要抵抗组织联合组建的内地军已经有50万人。8月24日，内地军与巴黎驻守的2万名德军和80多辆坦克展开激战，几乎将德军全部歼灭，并与开进巴黎的盟军第二装甲师配合，消灭了德军残余据点。1944年8月25日，戴高乐率领的法军第二装甲师从巴黎的南门和西门进入首都。当天下午，法国勒克莱尔将军奉盟军总司令艾森豪威尔之命，在巴黎接受德军投降，巴黎全部解放。戴高乐将军以法兰西共和国临时政府主席的身分进入巴黎。从诺曼底登陆到巴黎解放，标志着盟军在欧洲开辟第二战场取得了决定性胜利。这场战役中，德军投入了40个师，共60万人，1500辆坦克。盟军投入40个师，共60万人，3000辆坦克。盟军死亡人数共20万人，德军有50万人死亡。

▶戴高乐进入巴黎

新作短波

主持人语

想必大家在看了上期的“新作短波”后一定会发现我们的内容增加了，这是为了让广大读者了解更多的信息而进行的一个调整，如果您有什么意见或建议欢迎来信来函，我们一定会按照大家的要求进行调整的。不过从笔者的角度出发，了解更多的游戏信息当然是好的，而且在这里也许你会发现一些平时没怎么关注的游戏也说不定哦。

现在正处于新旧两代主机交替的时候，其实在这个时候很多游戏厂商都会在末世主机上推出一些超级大作，想想当年的《超时空之钥》、《时空猎人》等，说不定明天就会有惊喜发生了。

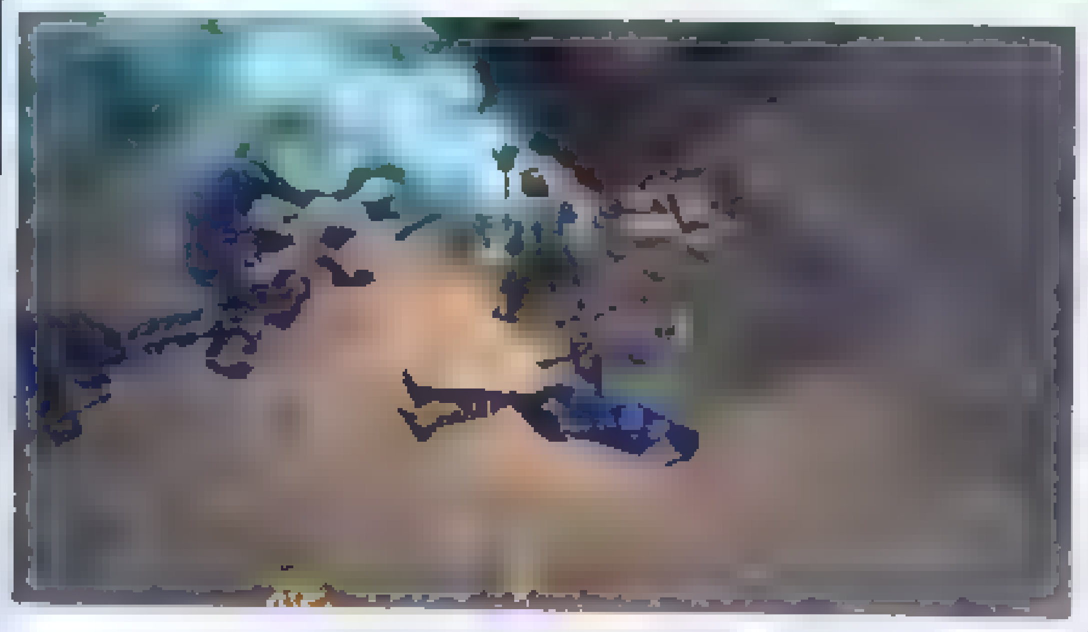
汲取更丰富的游戏信息
开拓你的游戏视界

FIRST LOOK

地牢围攻：苦痛王座 | A·RPG | PSP

Dungeon Siege: Throne of Agony | Take-Two Interactive | 美版 | 2006年10月2日

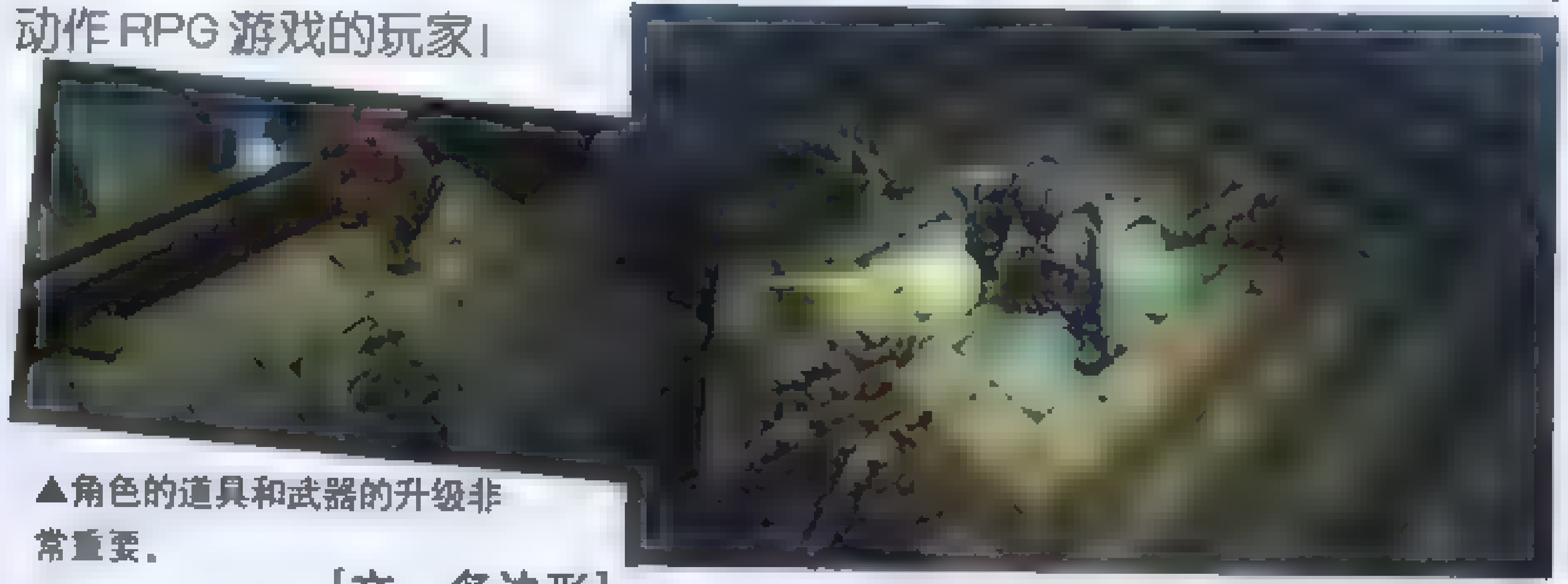
传奇的冒险将在你的手中展开！


▲游戏的魔法效果相当华丽。

“《地牢围攻》系列”是PC上著名的动作RPG游戏，这次将以全新的面貌首次来到掌机平台。PSP版《地牢围攻：苦痛王座》是由SuperVillain Studios负责开发的，该小组曾开发过家用机上的《X战警：传奇2》和《荒野神枪》。

这款《苦痛王座》是针对PSP系统的特性而专门开发的一款新作，本作独立于以往的《地牢围攻》游戏，拥有全新的人物、全新的设计以及非线性的单人任务模式，同时支持联机的合作模式和对抗模式。

游戏发生的故事背景设定在与PC版新作《地牢围攻Ⅱ：破碎的世界》相同的时空中，两者之间既毫不相干却又有着千丝万缕的联系。游戏的系统没有做太大变化，升级系统针对掌机进行了优化设计，推荐给喜欢美式动作RPG游戏的玩家！


▲角色的道具和武器的升级非常重要。

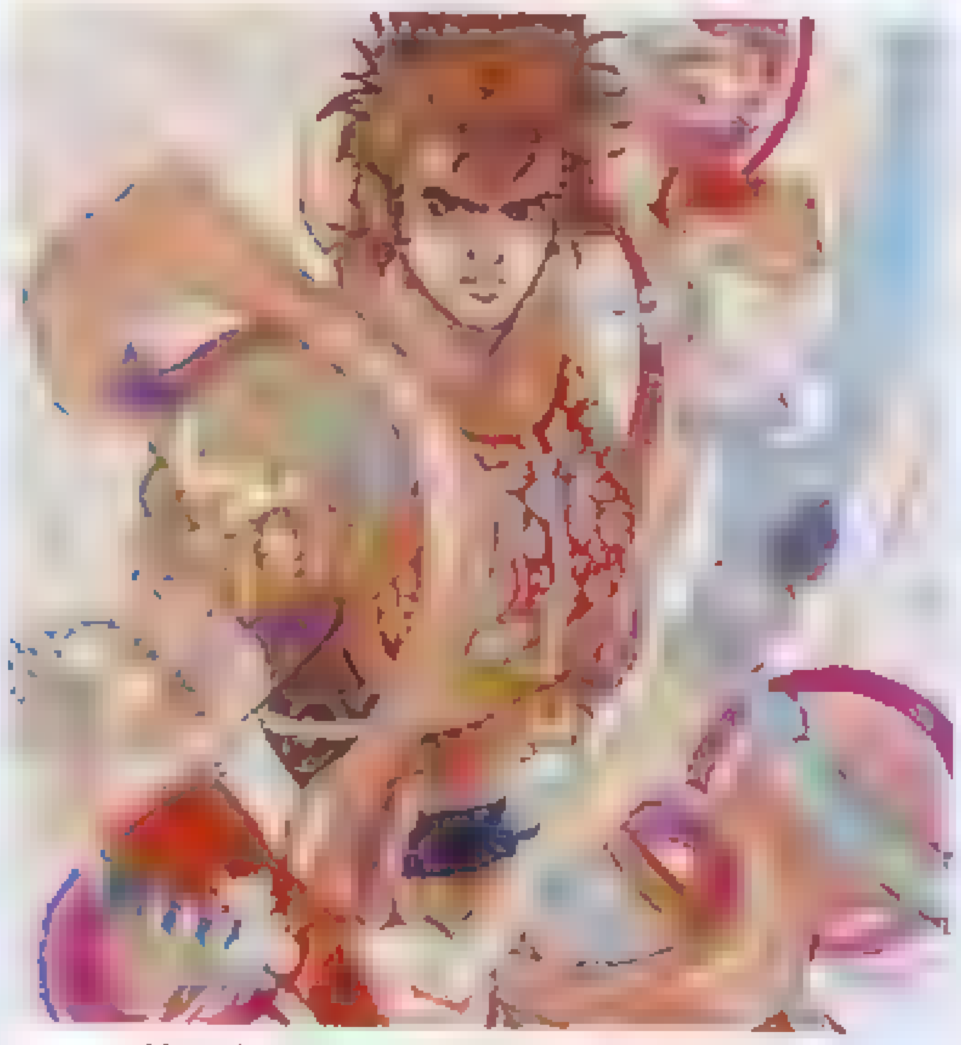
▲注意不要陷入敌人的围攻之中。

[文：多边形]

三国志大战DS | TAB | PS2

三国志大战DS | SEGA | 日版 | 预定2007年秋

运筹帷幄，尽在掌握！


▲这是小林智美为该游戏所绘的原画。

《三国志大战》是一款基于《三国志》改编的具有超高人气的街机游戏，游戏的方式是利用卡片进行对战，它考验了玩家的战略头脑以及对一些兵法的运用，现在卡片的出货量已经达到了1亿枚，现在这款当红街机名作将在掌机上与大家见面了。

▲这是街机版的框体。

街机版的《三国志大战》

首先，我们有必要了解一下《三国志大战》这款游戏。目前这款作品街机已经出到了第二作，它是以攻破对方城池为主要目的，而利用的手段就是靠手上的卡片。这些卡片不仅包括了武将还有一些计策，并且都画得很精美，当移动卡片时屏幕上的主将也会随之移动，可以说互动性非常强。

计略与兵法

游戏中最重要的系统就是计略与兵法，所谓计略就是每个武将持有的类似必杀技一样的能力，比如武力强化、降低敌方部队移动速度等。而使用计略要消耗一定的士气槽，士气槽会随着时间增加。但兵法则不同，每一场战斗只能使用一次，类似于射击中的保险，由于只有一次机会，所以对时机的要求就很高。

▲撤退的武将要在自阵待上几回合才能出动，但使用相应兵法就会让其立即复活。

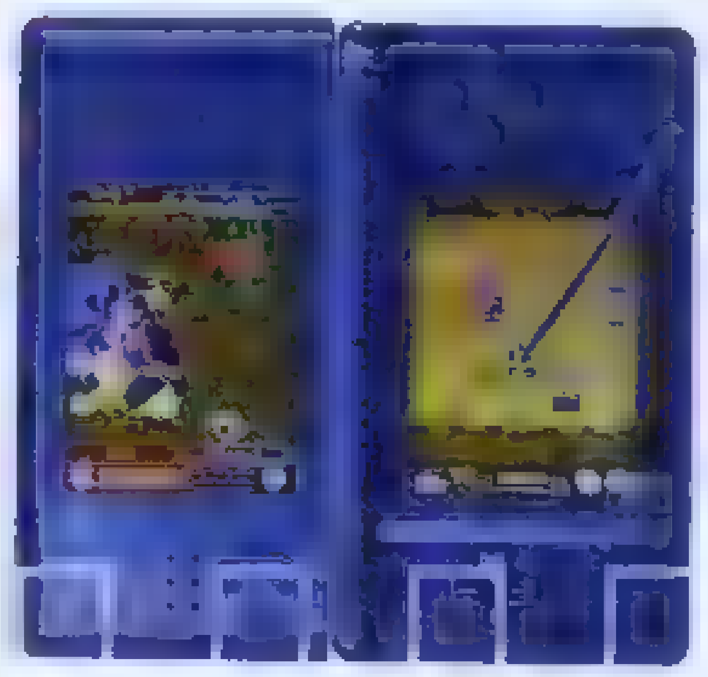
一骑讨

当双方部队接触后就会进入乱战，乱战中每过一段时间就会受到一定伤害，而且还有一骑讨发生，发生一骑讨时画面会出现一条槽，当光标移动到槽中央的线时看准时间按下计略键，反复5次根据按键时机的好坏决定胜负。

▲光标移动到中央线的发光部分按下计略键就会获得高评价。

NDS版特色

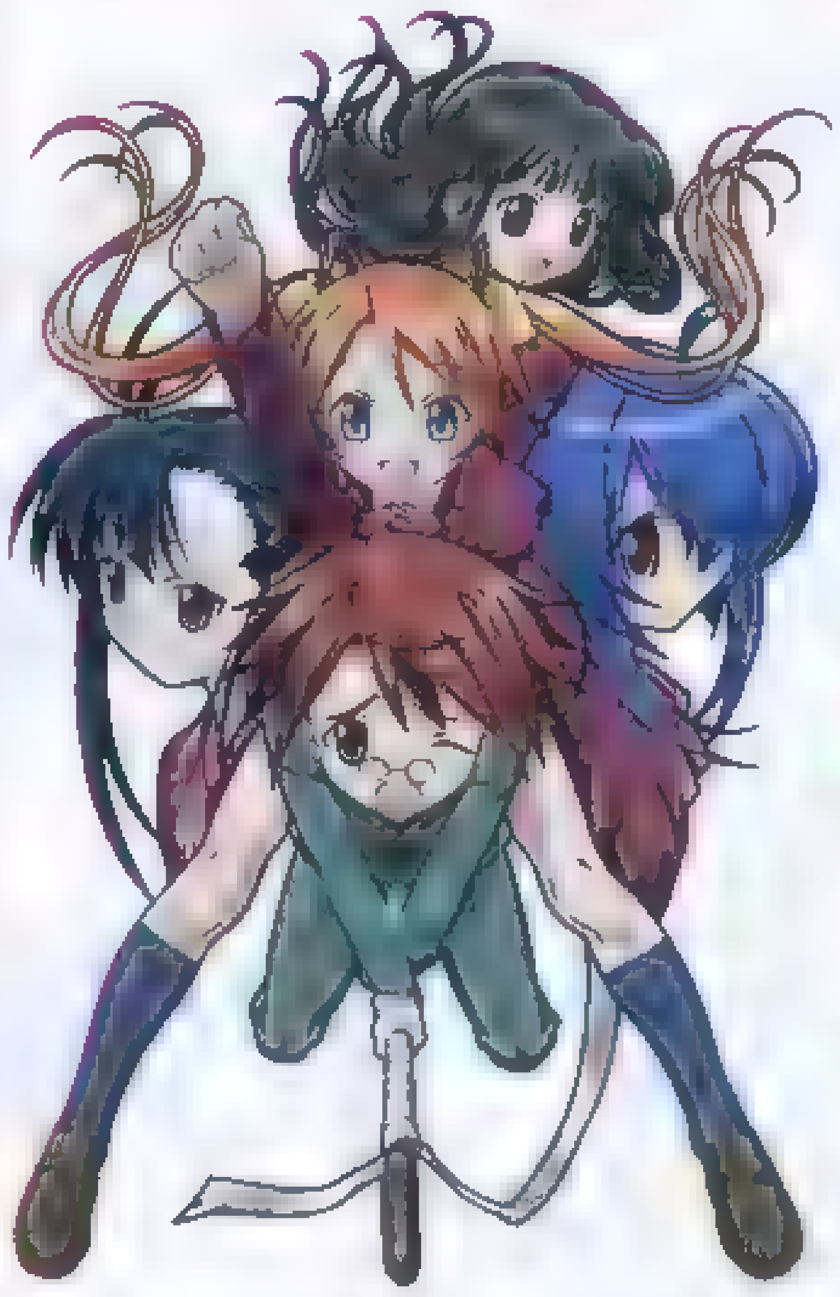
在NDS上玩《三国志大战》是将NDS竖起来玩的，上屏幕显示的是战场情况，可以看到敌我双方的部队，在画面下方是计略、兵法以及士气槽；而触摸屏则相当于街机版中放置卡片的盘面，在这里用触控笔点击卡片选择武将和发动技能。另外，NDS版还加入了专有的“三国英杰传”的故事模式，在该模式中可以进行一些经典战役，比如赤壁之战、五丈原之战等。


▲竖起来玩NDS别有一番风味。

[文：邪魔天使]

这次的主题居然是COSPLAY!

涅吉！？超 麻帆良大战 切入☆执行契约 AVG NDS



这次的“《魔法老师》系列”新作将登陆NDS，而游戏类型也由原来GBA版的RPG改为了带有S·RPG要素的AVG。游戏中描述的是漫画版第8卷《京都篇》与第9卷《麻帆良祭》之间所发生的故事。虽然剧情为游戏原创，但众多角色都会在其中出现。

故事

故事发生的舞台就在大阪，游戏中涅吉等人在经历了京都的激烈战斗之后原本应该回到校园，但由于某些原因使得涅吉、小太郎与3年A班一行人又再次回到京都。原来，京都关西咒术协会会长希望他们能够协助调查一件事，那就是在近一段时间大阪城内频繁出现魔物袭击人的事件。为了报答之前关西咒术协会的照顾，一行人自然是接受了这个委托，而就在他们经过调查来到一处神秘的地下设施时，在隐藏的房间中发现了使用咒术制造而成的奇特战斗装“咒术洋装”。在随后的调查过程中，3年A班的学生们都陆续神秘失踪。不仅如此，曾在之前与涅吉交过手的封眼派咒术师千草与月咏等人这次又再度出现，而他们的目标正是被封印的依文浩琳！

剧情部分

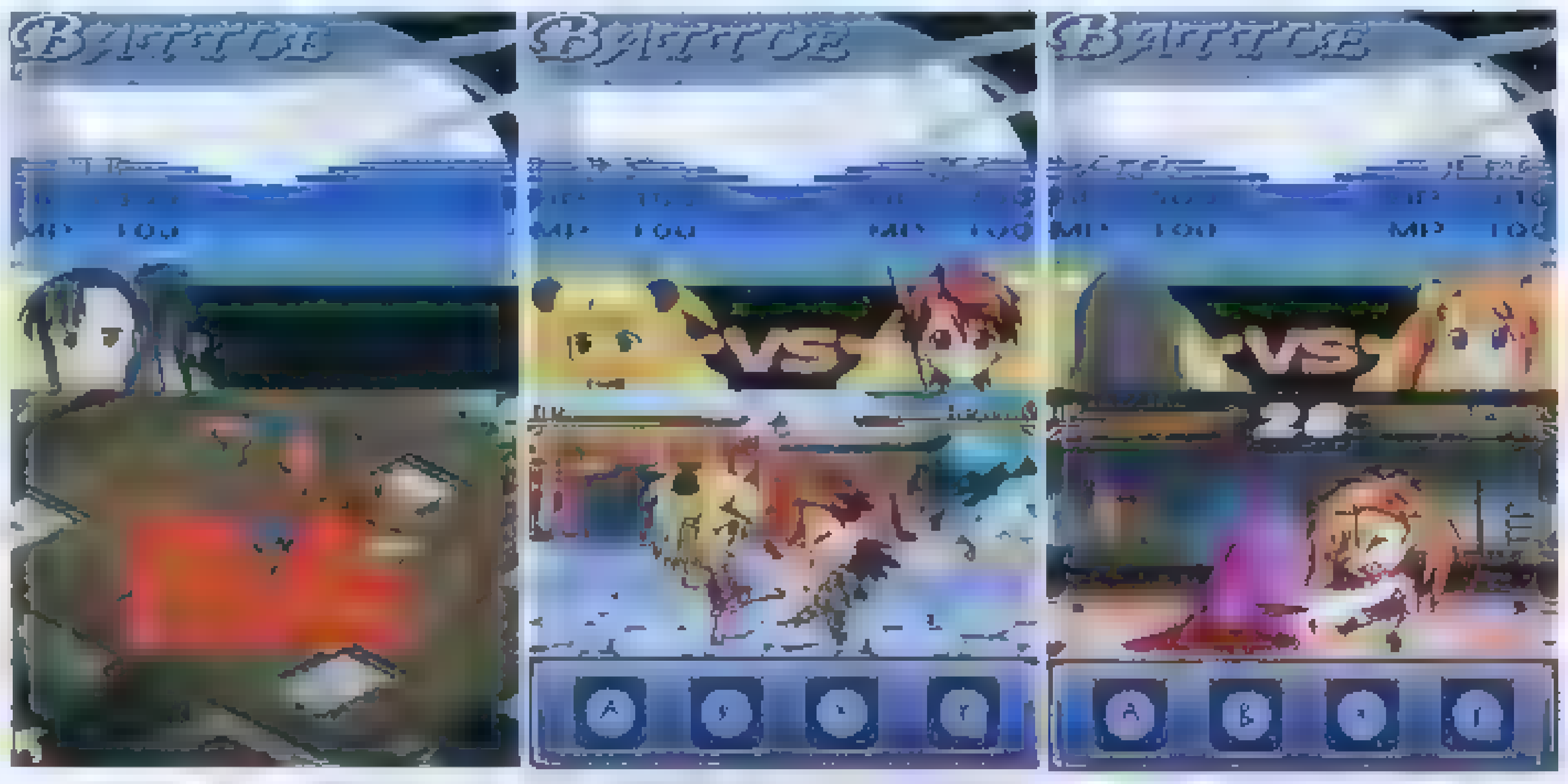
游戏是由剧情部分和战斗部分组成的。在剧情部分，玩家要利用触摸屏控制涅吉与3年A班的学生交流，通过对话提升她们的好感度。好感度最主要的作用就是能够影响角色在战斗中

▲虽然是NDS游戏，但剧情对话中的角色半身像还是绘制得比较精细的。

的实力。除了最基本的对话外，玩家还要完成学生们的种种请求，通过这种方法能够获得她们的COSPLAY装。

战斗部分

游戏的战斗部分类似传统的S·RPG，玩家控制角色在地图上与敌人战斗。每次出场参加战斗的角色最大为6人，不过这些角色都可以选择数量众多的COSPLAY服，而不同种类的服装都拥有不同的攻击方式，当然其中也不乏丰富的恶搞要素。目前已知的服装有学校制服、女仆装、兔女郎服以及护士服等，相信在游戏中能够获得的服装肯定要比这些多得多。 [文：十六夜]

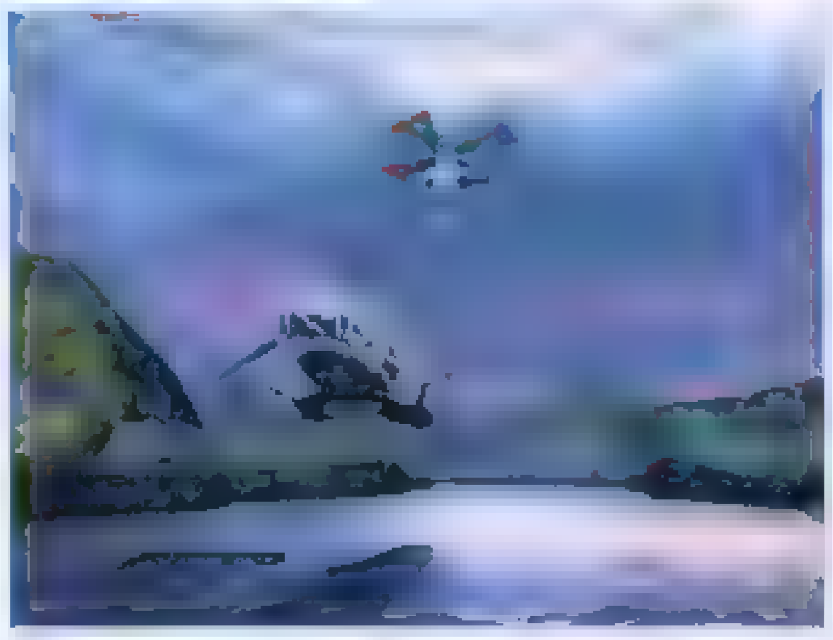


▲战斗方式为标准的S·RPG，由不同服装所派生出来的丰富攻击方式仍然能使战斗充满变化。

间谍猎人：无处可逃 ACT PS2

Spy Hunter: Nowhere to Run | Midway | 美版 | 2006年9月5日

赛车、动作、暴力元素三管齐下



▲各种交通工具任由玩家选择。

“《间谍猎人》系列”自上个世纪八十年代登录街机平台以来就一直受到玩家的欢迎，玩家可以驾驶自己的梦幻战车在陆路和水路竞速驰骋。《间谍猎人：无处可逃》是本系列的最新作，本作将暴走竞技提升到了一个全新的高度，同时也融合了第三人称动作元素，据制作方称本作在赛车与动作层面各占百分之五十，取得了有益的平衡。

游戏的剧情主要讲述的是一个邪恶的NOSTRA组织正在研制一种神秘的高科技以图控制整个世界，于是Alex Decker奉命深入虎穴弄清内幕。一路上Alex Decker将面对敌人的疯狂阻击，你将使出浑身解数大开杀戒，并最终完成历史使命。游戏邀请了著名摔角手岩石（The Rock，代表作《木乃伊归来》）担任本作的主角，而他也同样在同名电影中担任主角。《间谍猎人：无处可逃》电影将由香港著名导演吴宇森执导，游戏和电影预计将同步上市。 [文：多边形]

▲岩石将在游戏中担任主角。

▲游戏画面的表现还是很华丽的。

▲游戏的动作成分比前作多了许多。

星相仪 便携版 SLG PSP

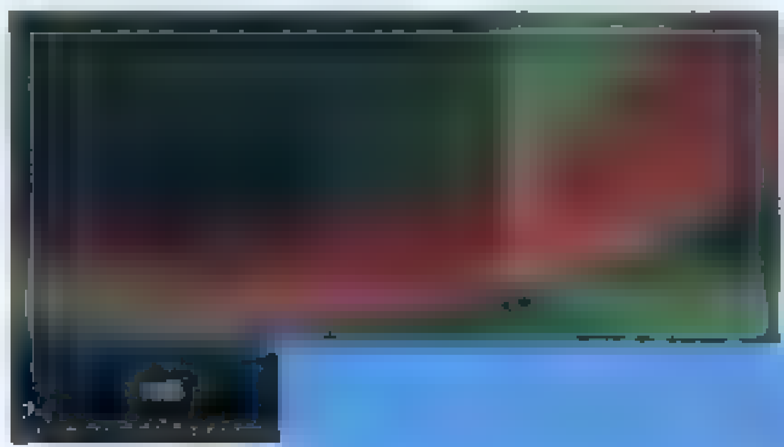
HOMESTAR PORTABLE | SEGA | 日版 | 预定2006年10月19日

陪你去看流星雨，它就在你手上

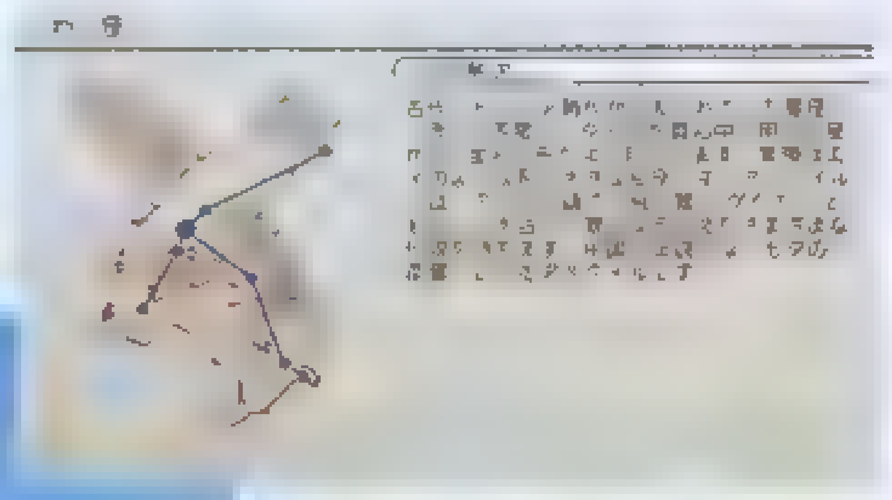
将现实的星空搬到掌机上，这样的事情在以前想都没想过，但现在它已经变为了事实，这款PSP的《星相仪 携带版》将带你遨游浩瀚的宇宙，将星空带回你的家。

游戏中收录了约500万个星球的资料，当在游戏中设置了玩家所在的地点以及时间以后，在PSP的屏幕上就会显示出此时此地星空的状态，而时间不仅可以设置为现在，过去、未来的也能设置，而诸如月食、日食、哈雷彗星、百武彗星这些只能在特定时间特定地点看到的天体现象可以按照自己的喜好随时观看。

游戏中还收录了300多个关于星座、星云、恒星的解说，更有日本的天文电视节目。而在表现天体的机能方面，游戏还有星云观察时变焦、恒星等级选择、星座图、星座线等设定。 [文：邪魔天使]



▲除了星云还能看到极光这样的天体现象。



▲游戏中对于星座有很详细的解说。

◀游戏中可以看到现在、以前、未来的星空。

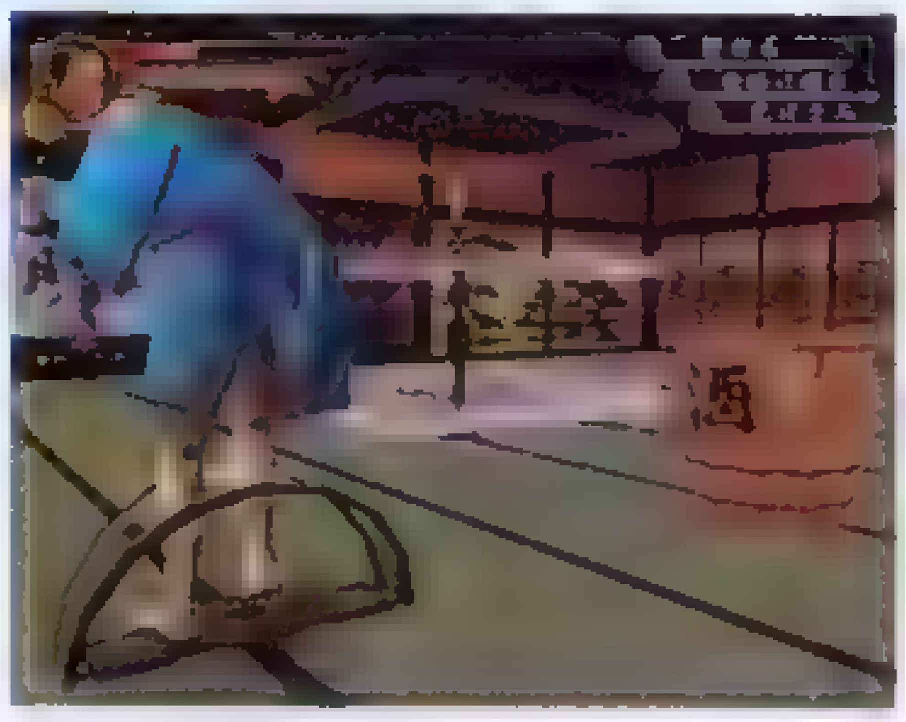
恶代官 3 | ACT | PS2

一代恶官打倒正义！

▲英雄就这样惨死恶代官的官邸中。

▲游戏中还能雇佣保镖，其实……就是狗腿子。

扮演一个卑劣邪恶的贪官，打击前来讨伐他的各路英雄好汉，这样一个以反派为主角，颠倒常人观念的游戏就是《恶代官》。《恶代官》的游戏方式是在房间中设置陷阱，然后利用陷阱打倒对手，这与“《影牢》系列”是一样的。在本作中陷阱的种类都增加了不少，前几作让人诟病的视角问题也进行了一些调整，再加上动作性大幅度提升，让人感觉诚意足了不少。游戏中的过场依然是真人表演，在千本松喜兵卫那精湛演技的演绎下，将一个肥头大耳、恶贯满盈的贪官表现得活灵活现，这也是游戏的一大亮点。另外，各路英雄也是颇有特色，再加上游戏中众多猥琐的迷你游戏，相信在吃了太多大餐的情况下，能成为调剂玩家心情，让人休闲的好游戏。



◀陷阱的搭配很有考究，还要想到陷阱的连锁。

[文：邪魔天使]

大众网球 | SPT | PS2

大家一起来打网球吧

嫌夏天在烈日炎炎的灼烧下打网球太热？那你还等什么，拿起手柄一起在家里享受打网球的乐趣，这个由《大众高尔夫》开发小组制作的游戏一定能让你热血沸腾！本作与其他网球游戏都不一样，不仅角色都是可爱的5头身造型，而且游戏的击球系统也进行了大幅度的简化，只需要用○×△三个键就可以轻松玩转整个比赛，另外系统会根据玩家的击球时机给予不一样的卡通评价，头上冒“兔子”就表示这一次击球挥拍过早，冒音符当然就代表着打了一个好球！游戏最初能选择4名角色，随着游戏的进程，相信还有很有趣的角色等着大家。最让人激动的是，《大众网球》同时成为了日本网球协会JTA的推荐作品，看来这款游戏不仅轻松可爱，而且技术含金量也不低哦！

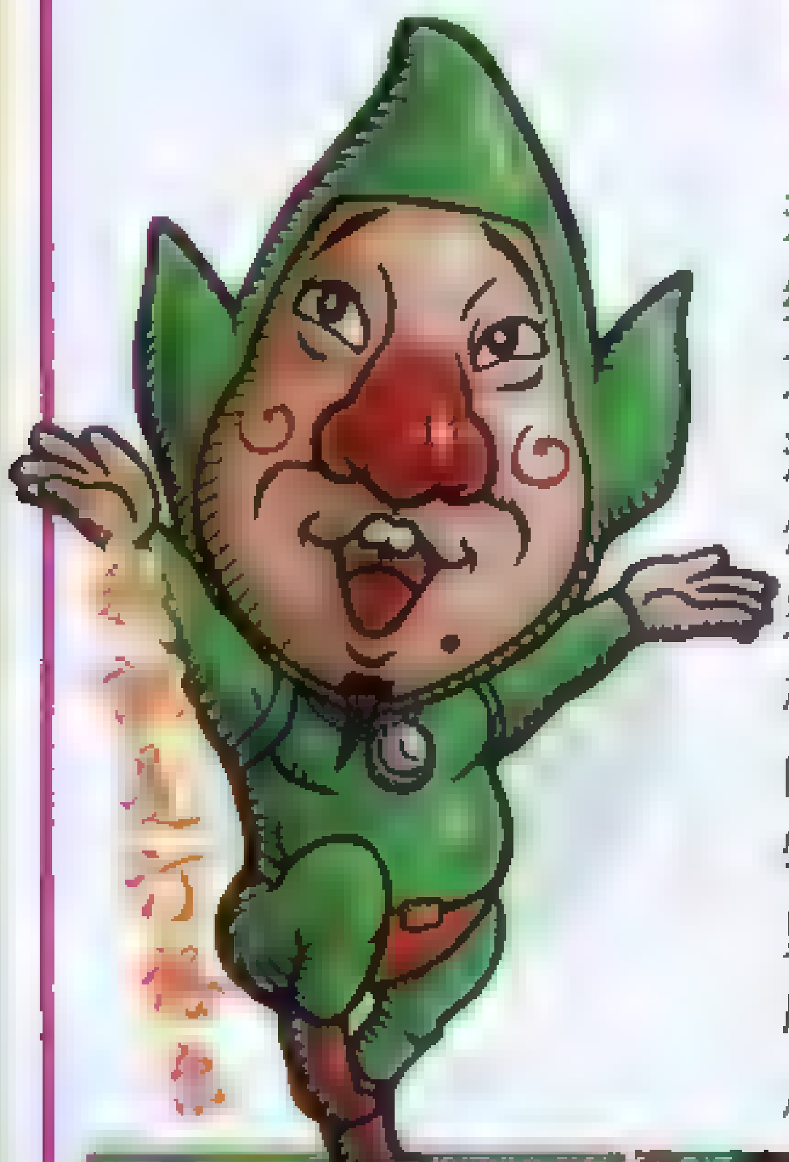
[文：雨滴]

▲每个按键都对应不同的出球，大家可要看准时机哦。

▲《大众网球》的操作极为简便，谁都可以轻松上手。

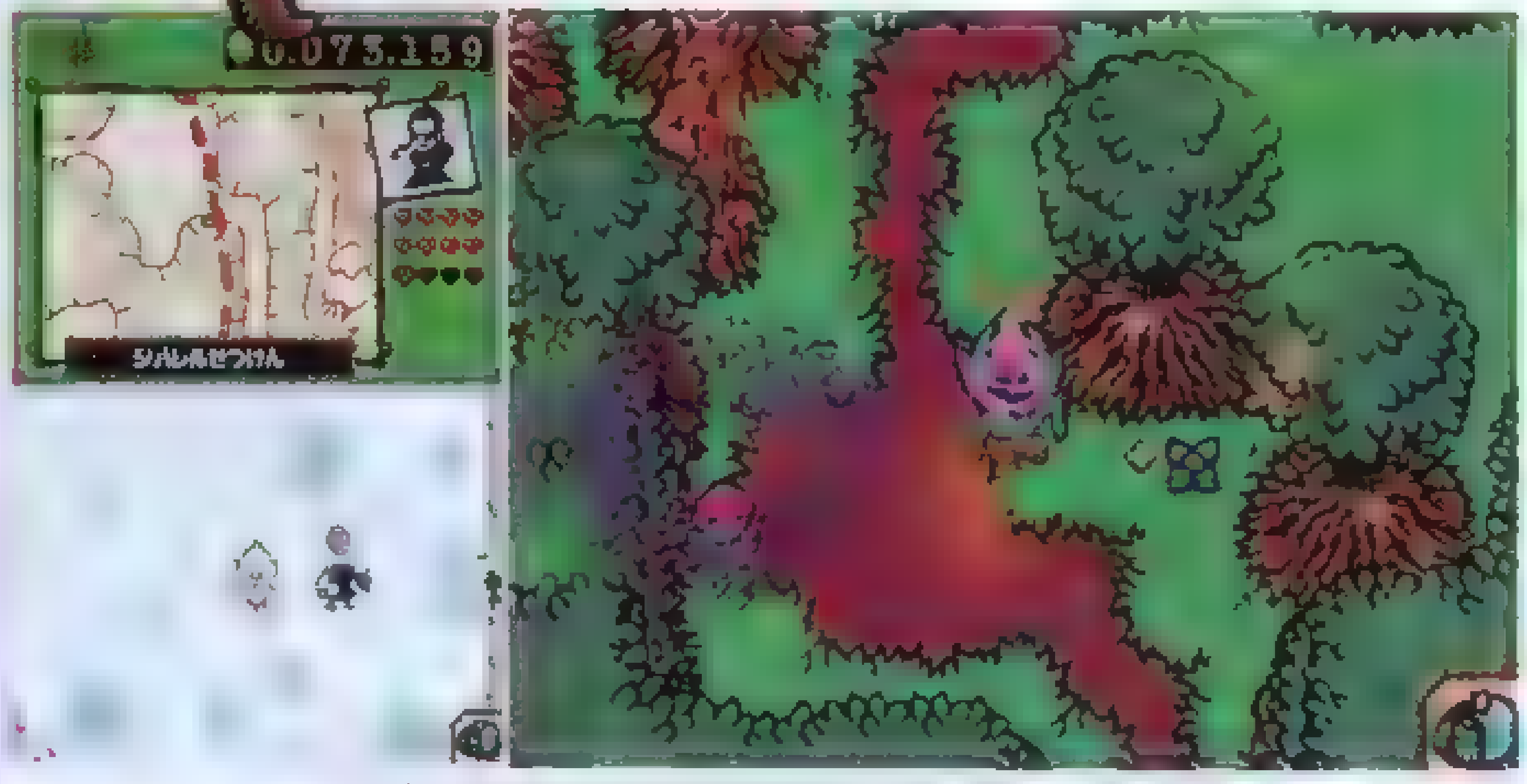
独自去冒险 我快活乐无边

新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园 | A·RPG | NDS



这是一次金钱之旅

大家还记得自2000年在NGC版《塞尔达传说 吉祖拉的假面》中登场那个猥琐的绿色NPC大叔吗？在林克外出冒险屡建战功后，这个35岁的大叔终于按捺不住自己沉寂多年的“冒险之心”，开始了属于汀格尔的冒险。但是对于年老力衰的汀格尔大叔来说，他根本无法拥有《塞尔达传说》主角林克那样的强健体魄，于是“金钱”在本作的地位就显得十分重要了！信息提供、与怪物作战、雇佣保镖、调和道具……这个世界里没有一样是不需要用到钱的！但是不用担心，汀格尔大叔的赚钱方法也是多种多样，从目前公布的情报来看，汀格尔可以通过变卖迷宫中收集的道具、打倒怪物的奖赏、帮助村民等多种方法敛财。

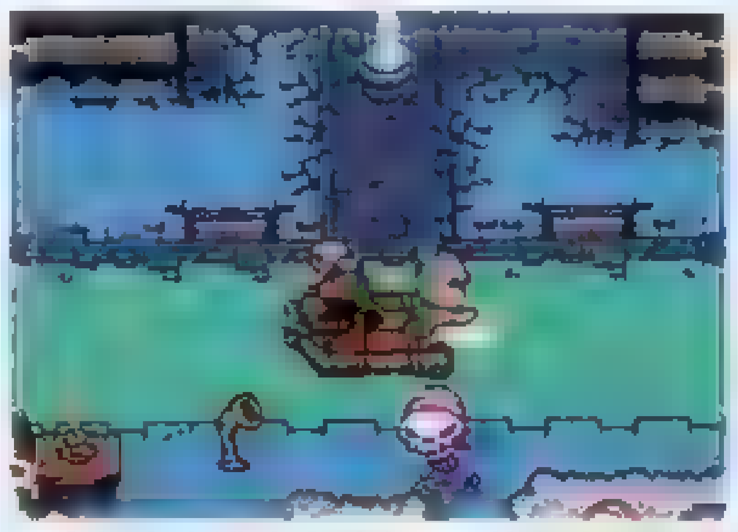


▲汀格尔的冒险之旅既有原始森林，也有寒冷的冰原。

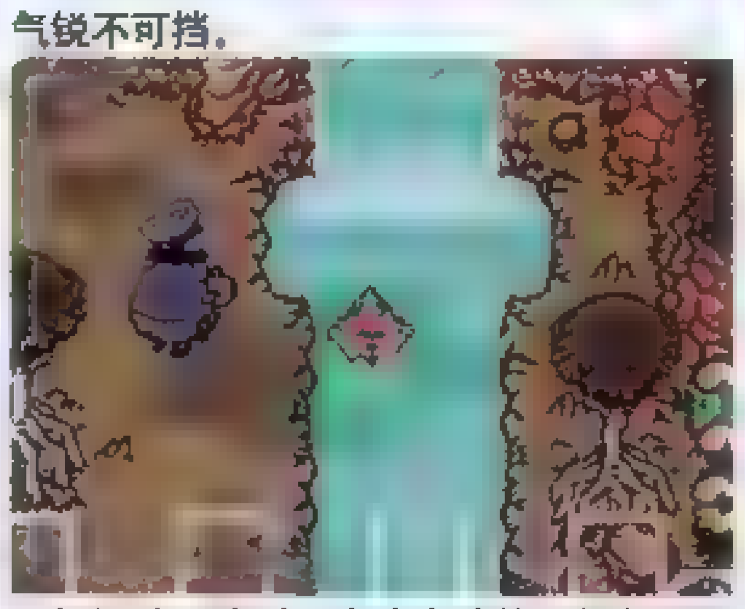
向大自然挑战

汀格尔大叔的冒险之旅可谓遍布世界各地，玩家既能在原始森林操纵大叔收集宝物，也能在寒冷的冰原上找到他的身影，甚至就连危险的湿地汀格尔都敢去冒险，看来这个35岁独身男的冒险决心是不惧怕任何艰难险阻的。面对如此广阔的地图，如果玩家觉得一步一个脚印的冒险实在太费力气了，游戏中还提供快捷方便的飞空艇，不过购买价格肯定不便宜，当然飞空艇还必须注意燃料问题，要是在荒无人烟的地方遇上没燃料的问题，汀格尔可就叫天不应、叫地不灵了！

▲驾驶飞空艇时可得好好注意燃料问题，右上方的沙漏是不是代表着飞空艇的飞行时间？



▲雇佣海盗进攻海贼岛，汀格尔大叔的勇气锐不可挡。



▲好运就是这样，穷途末路的时候忽然遇到贵人相助。

再大的困难 我们有保镖

本作最大的亮点当然就是“雇佣保镖”了！不同的困难需要具有不同特长的保镖来解决，比如搬开阻挡进路的大石头就需要大力士的协助，而要去海贼岛冒险就需要海盗的帮忙啦！保镖不仅会在城镇中出现，好运的汀格尔大叔也会在冒险的迷宫中遇到这些保镖哦，借用保镖的各种技能，要想脱离险境可就容易多了！[文：雨滴]

两个人的军队，两个人的战争

战地双雄 | ACT | 多机种

Army of Two | EA | 美版 | 预定2007年 | PS3 / X360

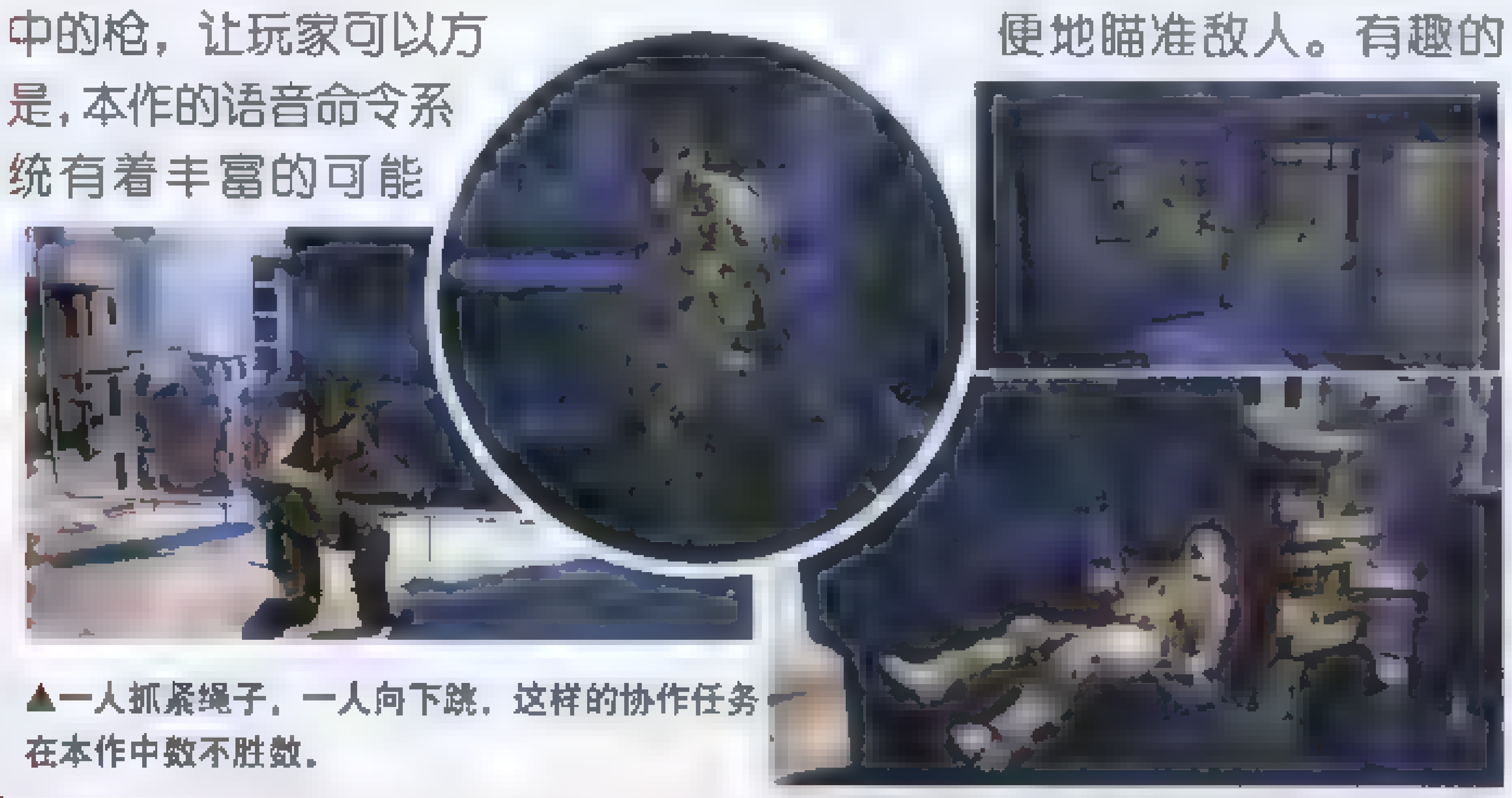
《战地双雄》是EA在今年E3展期间公布的新作，不过当时只是面向部分内部人士进行演示。这款游戏是EA在加拿大蒙特利尔新成立的游戏制作室的作品，是EA重点扶持的新品牌之一。

本作故事发生在近未来，玩家操纵着两位雇佣兵进行高度危险的任务。这是一款第三人称视点射击游戏，非常注重双人小队的合作，玩家可以向AI控制的另一名主角下达指令，或者与朋友一起进行游戏。

▲波涛起伏的海面、飞溅的浪花，这个海上任务充分表现了本作的出色画面。

独特的语音命令系统

本作采用了很多大胆的新概念。例如在一个关卡中，两名主角绑在同一个降落伞上降落到一个重兵把守的地区。这时AI控制的人物会操纵降落伞的方向，玩家也可以通过耳麦用语音命令其“向左”、“向右”或者“加速”等。而玩家控制的角色可以朝下方射击。画面会分为左右两个屏幕，左方显示两名雇佣兵，而右方显示手中的枪，让玩家可以方便地瞄准敌人。有趣的是，本作的语音命令系统有着丰富的可能性。例如当降落伞着陆后，两位主角被敌人包围，这时如果用耳麦命令伙伴“撤到后面去”，对方会回答说：“你以为这是什么？动作片吗？”本作中AI的高明之处还在于他们的记忆力，如果你给伙伴的战术命令导致了糟糕的后果，久而久之，他们就会越来越不愿按照你的命令行动，不仅会经常顶嘴，甚至会拒绝执行。



▲一人抓紧绳子，一人向下跳，这样的协作任务在本作中数不胜数。

双人协作系统

二人协作是本作的最大主题，当伙伴中枪时，你可以将其搀扶到安全地带。在两人玩时，若是其中一人战斗不能，可以用CPR迷你游戏将其复苏。这时会进入一个抽象的场景，濒死的玩家要逃离隧道中不断扩大的亮光，而另外一名玩家要有节奏地进行胸部按压帮助其苏醒。本作最有趣的二人协作是狙击，只要在耳麦中喊“Co-Op Sniping”（协作狙击）就可以进入此模式，这时屏幕会分为三个部分，上半个屏幕以第三人称视点显示两位士兵，下半屏幕分别显示两人的狙击视点。由于要同时狙击两名守卫，因此二人要在同一个时间开枪。只要喊“3、2、1，GO”即可。[文：星夜]

月光之下 阴谋正在悄然展开

转生学园月光录 | RPG | PS2

转生学园月光录 | Asmik Ace Entertainment | 日版 | 预定2006年10月26日

▲游戏里还有许多熟悉的老角色哦！

重量级的制作人员

事隔两年之后，Asmik Ace公司终于公布了《转生学园幻苍录》的续作——《转生学园月光录》。而且，在本作的开发阵容里，我们赫然看见了“《幻水》之父”村山吉隆的身影，这个以擅长描写庞大世界观的游戏人将为本作编写剧情脚本，而本作的音乐设计则由负责过“《传说》系列”和《星之海洋3》的樱庭统担任，如此重量级的制作人员，看来《转生学园月光录》在今年秋天掀起一阵“转生学园狂潮”了！

[illegible]

《月光录》发生在《幻苍录》的故事结束6年之后。之前曾经参加过“庚甲天魔之变”的两个学园的学生现在都已经有了新的出路，其中那须乃美沙纪和若林诚两个人成为了天照馆的老师，指导着新的主角草稚八云进行新的冒险。虽然本作的主角仍就读于天照馆，但因为与月咏学院交换学生的关系，故事的舞台转移到了另一所学校——月咏学院，加上神秘人物鹰取祥悟的出现，这一次主角草稚遇到的状况似乎比六年前的“庚甲天魔之变”更加棘手……

[illegible]

本作的系统在延续了前作的基础上也进行了革新，玩家依然可以利用8种感情选项提升其他角色的好感度，而且这一次游戏中人物的动作和表情将更加细腻，玩家可以更加清晰地感受到游戏中角色喜怒哀乐。而在战斗系统方面，“魂神”系统依然得以保留，战斗中只要达到一定条件，玩家即可召唤强力的“魂神”辅助战斗，每一个角色所对应的“魂神”不同，战斗的技能也会有所区别。另外，只要达到特定的条件，战斗中玩家还能与其他角色一起发动十分华丽的“相阵连技”，“相阵连技”不仅攻击力高，而且对于提高好感度也有很大帮助哦。[文：雨滴]

▲细腻的动作让玩家更能投入游戏。

▲华丽的“相阵连技”，攻击力也十分强劲哦！还能增加好感度，真是一举两得。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

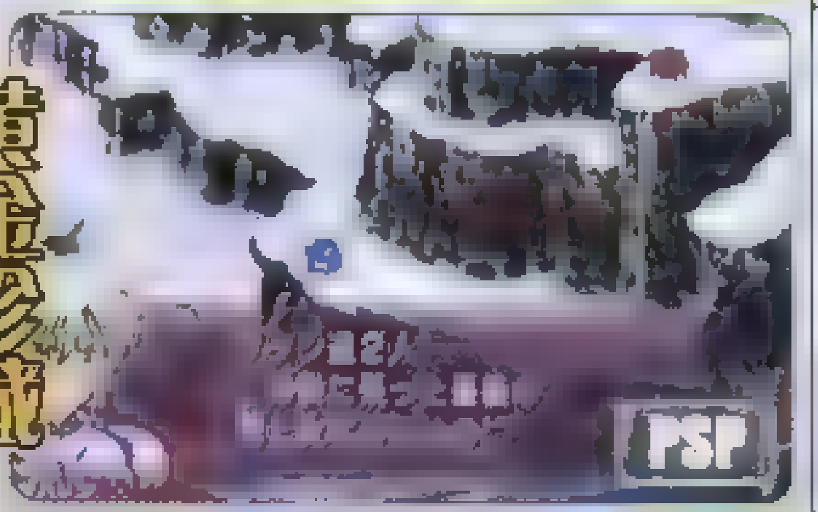
最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏×1 热血推荐×3 栏目主持 ACE飞行员

这段时期几乎每个游戏平台上都推出了值得一玩的作品。其中《SD高达G世纪》、《丧尸围城》、《极魔界村》更是暑假期间厂商力推的大作，玩家们可不要错过。最近本人在《丧尸围城》上花的时间比较多，也逐渐对这款游戏有个了更透彻的了解。“稻船敬二的作品必定留有余地。”这是我玩过《丧尸围城》后最大的感觉。原本游戏可以做得更出色，而且还有许多可以再深入的细节内容，但Capcom仿佛将一切都点到即止，《丧尸围城》就像一张并没有深入刻画的素描作品一样……这感觉和当年的《鬼武者》太像了。看来游戏推出续作只是时间问题。

SD高达G世纪 携带版

黄金珍藏



画面 音效 系统 总分 27

本作将“《SD》系列”做绝了！

十六夜

系列最新作，本作不仅内容丰富，画质优秀，更加入了新的战斗以及编队系统使老玩家眼前一亮！游戏流程类似当年的《G世纪 F》，不过新加入的“《SEED》系列”无论是机体还是角色都明显被强化了，相信会让不少“UC系”不爽，不过好在坚持“忠实原著”的系列特色，所有FANS都能玩得过瘾。

多边形

绝对要强烈推荐涵盖了几乎整个系列的本作。**别的不说，单是那庞大的收录量就已经是必买的理由**，再加上PSP的画面以及众多语音，本作已经是掌机系列作品上的顶峰。缺点就是系统有些复杂，尤其是初期编排船员以及队员、机体的时候，系列的新玩家很可能会手忙脚乱。

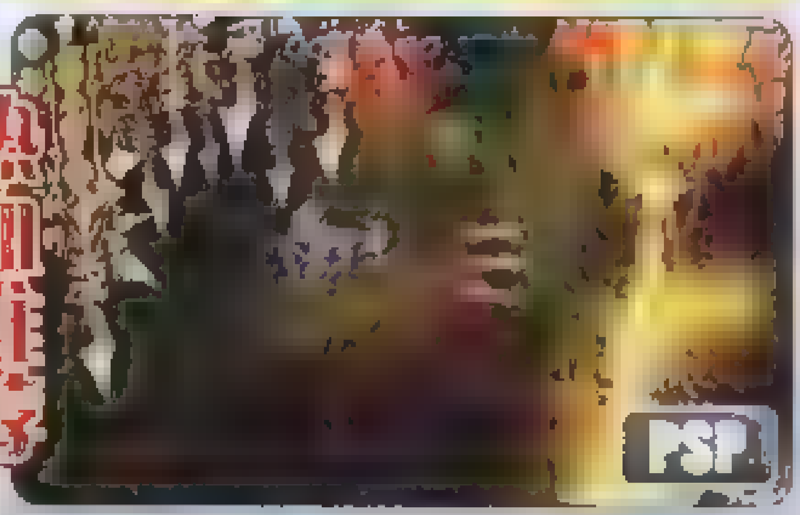
邪魔天使

一个让所有“高达FAN”都欣喜若狂的饕餮盛餐，厚道的作品数量以及机体数量让每一个玩家为此欣喜不已，而成熟的系统以及超高的战略性也让游戏充满了游戏性。在机体制造上玩家选择的余地很多，完全可以按照自己的口味进行开发。**游戏的读盘时间在可接受范围内，让游戏进行更加流畅。**

■UMD■Bandai Namco Games■SDガンダム Gジェネレーション・ポータブル■SLG■2006年8月3日■1人■无对应周边■416KB

极魔界村

热血推荐



画面 音效 系统 总分 25

珍爱PSP，远离《魔界村》。

多边形

爱它的人会说这才是真正的动作游戏，怕它的人会说这游戏根本不是给人玩的。**千古不变的跳跃弧度和层出不穷的妖魔鬼怪让这款游戏的难度变成噩梦一般**，别指望在这里获得什么成就感。想挑战你的耐心的话那就来吧，这款游戏足以让你发疯。请注意：气急败坏的时候不要拿无辜的PSP撒气！

ACE飞行员

在追求舒适简单的游戏氛围的今天，本作明显是反其道而行之的典范。不管你是否愿意去承受过去那种高难度游戏设定，**本作在制作上的确相当敬业，每个环节都深透出制作人的用心良苦。**游戏会带给你很大的挫折感，所以如果你觉得现在生活过得太安逸了那就快到这个游戏中寻找失落吧。

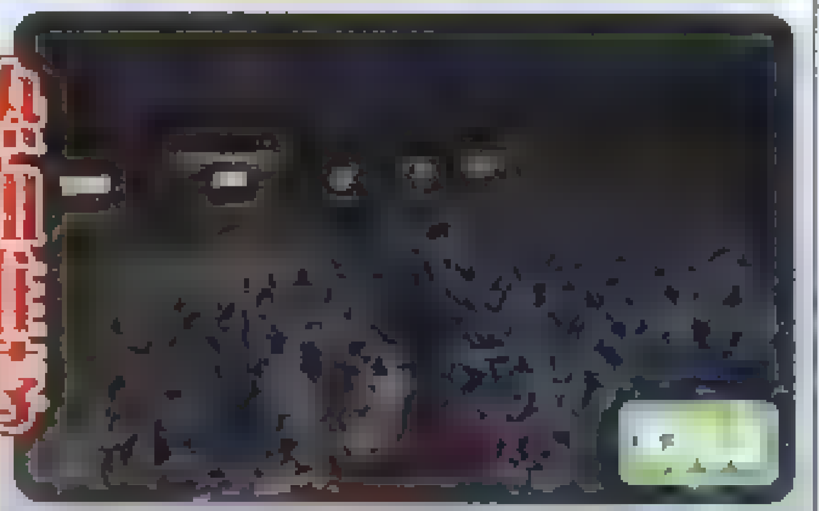
GOUKI

用一句话来概括这款游戏，那就是“伟大的重生”。如果流程再长一些，难度再低一些，我想假以时日，本作将会成为又一个《月下夜想曲》。从这款游戏中你能够体会到制作者的用心，而随着游戏的深入，**你会发现它与现今的游戏制作理念进行了积极的融合**，你希望从这款游戏中获得的，它都给你了。

■UMD■Capcom■极魔界村■ACT■2006年8月3日■1人■无对应周边■163KB

丧尸围城

热血推荐



画面 音效 系统 总分 24

杀够五万，人生圆满，杀光全城，大功告成。

ACE飞行员

深刻感受到这是一款更适合多人一同观赏娱乐的游戏。看着多位编辑围坐在大电视旁，连续几个小时都奋战这个游戏的情形就足以说明《丧尸围城》属于那种热闹型的游戏。地图并没有我想像中那么的大，游戏元素也没有想像中那么的多，**幸亏有多个变态BOSS出来提神，不然会让人感觉有点枯燥。**

GOUKI

又是一款“稻船式”高完成度游戏的范本，**但依然还有是节奏缓慢的老毛病。**过场动画素质惊人，不过代价是你要忍受过频繁的读盘时间。作为挑战玩家感官极限的游戏，我想说这款游戏不可能适合所有人，即使你达到了年龄要求。杀戮并不是惟一，你也不需要为这个找什么理由。

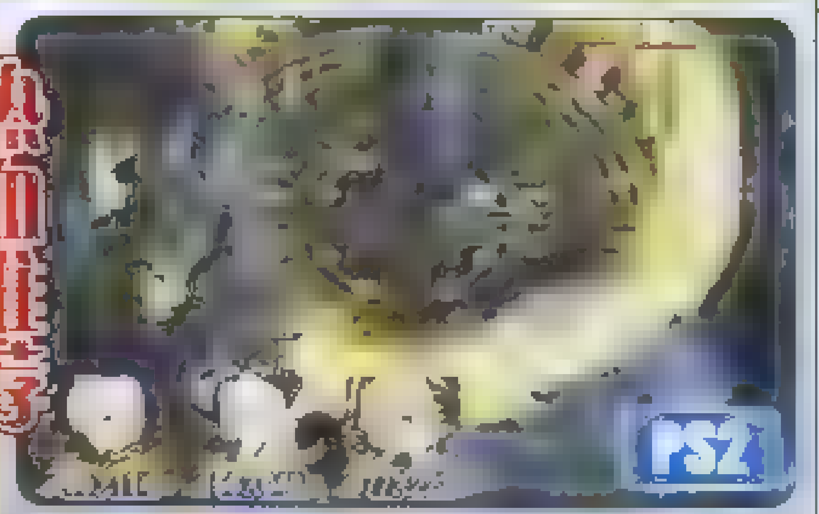
多边形

游戏这么做也未免还是太血腥了些，满屏鲜血和肢体横飞，同屏800具活动丧尸任你屠戮，杀出一条血路是你惟一的选择。**游戏的“72小时生存”模式制作得还算认真，自由度也比较高，你大可以找个地方杀上三天三夜然后通关。**其实到游戏后期已经对杀丧尸没兴趣了——都砍麻木了。

■DVD-ROM■Capcom■Dead Rising■ACT■2006年8月8日■1人■对应Xbox LIVE■硬盘记忆

梦幻骑士V 世代传承

热血推荐



画面 音效 系统 总分 24

除了画面什么都还说得过去的游戏。

[illegible]

由漆原智志担任人设就有足够的吸引力让人去尝试这款作品。由于系列第一次采用了全3D的表现方式，对于画面细节的处理就显得有点不够火候，**相比之下游戏出色的剧情、有趣的妖精系统和丰富的隐藏要素则成为了最大的亮点**，典型的一款必须要慢慢体会才能得到感受到乐趣的游戏。

[illegible]

新作给人最大的感觉就是难度的提升，**战斗评价系统的回归对玩家的战术提出了更高的要求**，新加入的精灵换装系统，虽然有些老套，但是在漆原智志的笔下却显得十分的有趣，惟一不习惯的就是游戏画面锯齿太多的情况，不过素质较高的过场动画还是很好地弥补了FANS们的些许遗憾。

邪魔天使

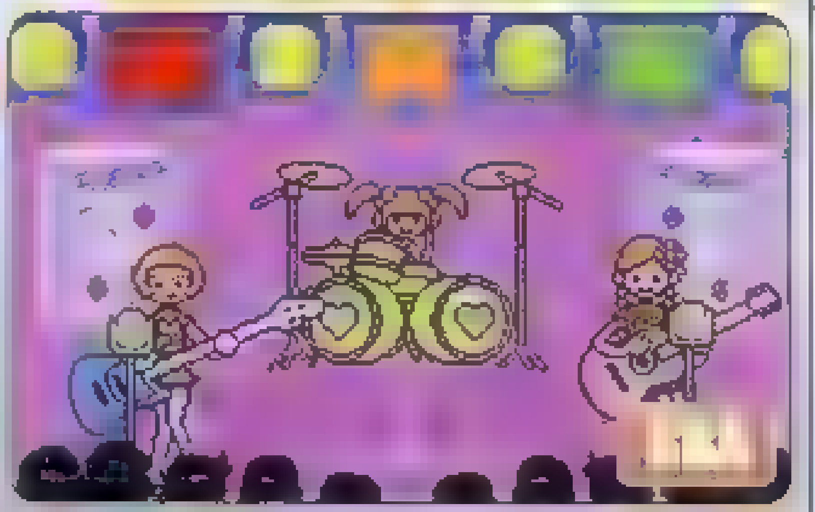
略显粗糙的画面和目前主流的3D游戏相比的确有点让人感到吃惊，但如果你仅仅是因为画面就放弃了这个游戏，那么你就大错特错了。**强大的声优阵容，让人眼前一亮的人物设计，再配上一段曲折离奇的大陆冒险史**，使新作的内容更加充实与丰富，也许这就都是该系列最大的魅力所在。

■DVD-ROM■Atlus■グローランサーV ジェネレーションズ■RPG■2006年8月3日■1人■无对应周边■108KB

心跳回忆 Girl Side 2nd Kiss/ときめきメモリアル Girl Side 2nd Kiss/Konami/AVG/PS2 评分 [illegible]

[illegible] EVERY EXTEND EXTRA/Bandai Namco Games/PJZ/PSP 评分 [illegible]

旋律天国



画面 音效 系统 总分 23

▶速成节奏天才大特训。

[illegible]

仍旧是一款玩创意的游戏，大蒜拔胡子，老鼠躲猫的恶搞部分让人玩的乐不可支，几首真人演唱的歌曲对掌机来说更是华丽度满点。不过本作对于节奏的准确度要求偏高，长时间游玩很容易产生摔东西的冲动。**更大的致命伤在于关卡的重复性**，坚持到最后就会有种似曾相识的惆怅感。

[illegible]

不愧是继承了“《瓦里奥制造》系列”精髓的作品！虽然只是众多小游戏的大合集，但是绝对可以令你玩得爱不释手。游戏对节奏要求比较严格，玩法一看就能明白，不过要想玩好可没那么简单，游戏也有足够多的要素去吸引你玩下去。**本作当然是一款小品级的游戏，但带来的乐趣毫不逊于任何大作。**

多边形

这游戏倒不如称为《瓦里奥制造》的音乐版。众多轻松的小游戏考验的不仅仅是个人的节奏感而已，**游戏方式非常简单，简单到只需根据节奏按键即可，并且是只要一个按键。**但这不等于游戏难度没有挑战性，对自己的乐感和节奏感没有信心的玩家还是看别人玩更享受一些。

■卡带（128M）■Nintendo■リズム天国■MUG■2006年8月3日■1人■无对应周边■自带记忆功能

星际火狐　秘密指令

画面 音效 系统 总分 21

▶原来飞机可以用笔来开

[illegible]

全新的战略射击游戏，在战斗之前先排兵布阵一番，感觉很有意思。游戏的飞行、射击的操作都不复杂，很容易上手。只是用触控笔瞄准稍有些费事，不过习惯之后就会感觉这种瞄准方式是很爽的。**系列强调的是飞行和射击的速度感和爽快感，在这方面本作表现基本合格。**

[illegible]

在系列的老玩家看来，游戏的视觉效果可能没什么亮点，不过这倒不是什么大问题，能够在掌机上玩到这样一款游戏足以令人满意。**游戏很好的活用了NDS的触摸屏，用触控笔控制飞机在天空中翱翔相当有感觉**，只是地图稍嫌小了点，每每飞到边界被强制折返，让人飞得有些不尽兴。

[illegible]

为数众多的分支任务是本作的一大特色。选择不同的分支，最后会出现不同的结局，显出厂商在剧情方面着实下了一番工夫，可见诚意十足。游戏中还增加了很多战略成分，有点类似SLG的感觉，可玩性较强。在画面表现上也体现出用心之处。从各方面来看，本作都是一款很有新意的作品。

■卡片■Nintendo■スターフォックス コマンド■STG■2006年8月3日■1～6人■对应任天堂Wi-Fi网络■自带记忆功能

星战佣兵

画面 音效 系统 总分 21

▶全中文是游戏最大的优点！

[illegible]

游戏以背后视角的第3人称3D动作方式进行，**有500种以上的丰富武器防具可供选择。**主人公双手可以使用不同的武器，在战斗中还能随时切换。除了武器收集和强化装备之外，还有很多技能可以学习。游戏还有多周目设定，真相必须在二周目中才能揭晓。不过视角和手感方面还有待加强。

多边形

这是PSP上第一款中文版先于日文版和英文版发售的游戏，从这一点象征意义来说它是值得我们关注的。游戏本身的素质中规中矩，画面音效系统保持了基本的水准，玩起来的感觉有点像《PSO》。游戏中的武器和道具共有500种以上，而自身的各方面能力也可以进行提升，但缺乏新意是游戏的致命伤。

ACE飞行员

这个游戏给人很规矩的感觉，致命伤就是缺乏过人的特色。游戏的在形式上毫无任何创新，就是接任务出去打异形，然后回据点买卖物品升级装备，越玩越觉得象《PSO》，但在画面和系统上又不及《PSO》。**由于缺乏变化和更加丰富的游戏元素，带给玩家的是一种[illegible]。**

■UMD■SCEH/乐升科技■Bounty Hounds■ACT■2006年8月10日■1～2人■无对应周边■自带记忆功能

灵弹魔女

画面 音效 系统 总分 19

▶缺点＝优点×N(N≥7)

ACE飞行员

经过适应期的镇痛后，进入第二关才逐渐对这款游戏有了点好感。当看见华丽的“魔法咏唱”和巨大BOSS出现时那种次世代的感觉终于出来了。**每当你准备改变一下对这个游戏低劣的看法时，你又会发现游戏存在新的毛病**，比如低下的AI表现等。这游戏就属于制作有想法，但技术和财力不够的典范啊。

GOUKI

用“眼高手低”来形容这款游戏我想并不过分，你很容易就会拿它与其他同类型的射击游戏相比较，你会发现在许多事关游戏性的重要环节，本作的表现还远远达不到“好”这一级别——除了那首还算不错的主题曲。游戏的整体表现也许会让微软警醒，应该在第二方游戏品质的把关上多下些工夫了。

多边形

不知道制作公司有没有在用心制作这款游戏，游戏中花里胡哨的东西玩得有些过了头。**原本应该是一款追求爽快的游戏，却因为操作上的蹩脚而大打折扣**，你想要瞄准敌人得费好大功夫，而敌人中弹后居然没有任何硬直反应，特别是不幸碰到狙击手就准备重新读档吧。画面素质有点配不上次世代水准。

■DVD-ROM■AQ INTERACTIVE/Cavia■Bullet Witch■ACT■2006年7月27日■1人■对应Xbox LIVE■硬盘记忆

月姬格斗 Act Cadenza

画面 音效 系统 总分 19

▶同人格斗游戏的极致。

十六夜

本作最大的亮点就是汇聚了“《月姬》系列”的众多人气角色。虽然画面无法跟某些同类游戏相比，但本作无论是战斗节奏、打击感还是连技华丽度都还是很不错的。**尤其发动必杀攻击时屏幕上显示的大魄力角色半身像，绝对令人热血沸腾。**当然，本作不足之处也是不少，但对于FANS来说这些都不重要。

多边形

拥有入选“斗剧”的实力，作为系列最新版本，游戏在战斗的爽快性以及打击感等方面都是毋庸置疑的，而且系统方面除了借鉴“《GGXX》系列”外，原创的“防御键”以及“觉醒”系统都让对局充满了变化。**惟一令人不满的就是游戏的画面，虽然是移植，但这种“忠实还原”真是让人说不出话来。**

邪魔天使

以街机版为基础，在某些方面进行了一些调整，让角色的平衡性变得更好。指令输入也不是很难，而且角色固有技比较少，而共通技丰富多彩，所以上手度并不是太高。游戏强调连击，虽然输入简便，但想提升一个档次还是需要多加练习的。**不过如果不熟悉原作故事，可能代入感不是很强。**

■DVD-ROM■Ecole Software■MELTY BLOOD Act Cadenza■FTG■2006年8月10日■1～2人■无对应周边■39KB

超级猴球大冒险/Super Monkey Ball Adventure/SEGA/PUZ/PS2　评分 16

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

黄金眼 REVIEW

已发售游戏的深度回顾

黄金眼评分 29

黄金珍藏

女神侧身像2 希尔梅丽娅

游戏Gamehai

文 曹纲

◆游戏时间：80个小时以上

PS2/DVD-ROM/Square Enix/2006年6月24日/67KB/1～2人/无对应周边/日版/7800日元

1999年12月，一款tri-Ace(以下简称3A)制作的新RPG发售，凭借其引人入胜的北欧神话背景和独特的按键战斗方式，无论是在日本还是国内都赢得大量FANS，这就是《女神侧身像》(VALKYRIE PROFILE，以下简称VP)。时隔6年，续作的公布再度引起玩家的广泛关注。经过PSP版的《女神侧身像 蕾娜斯》的重温和预热后，续作《女神侧身像2 希尔梅利亚(VALKYRIE PROFILE2 SILMERIA)》(以下简称VP2)终于正式发售！

进化的 战斗系统

熟悉《VP》和《SO(星之海洋)》等3A的系列RPG作品的玩家，对于3A战斗系统的有趣和耐玩都是有着高度评价的，本作也不例外。在保留前作广受好评的按键战斗的同时，引入不少《SO3》的战斗系统精华，例如3D的战斗场景，移动与距离的把握、CP的限制等等，很有点星海、女神合流的味道。然而玩起来的感觉和《SO3》还是有明显区别的，有着高低差的地形会随之触发各种相应的战术，例如抄近道从高处跳下攻击特定目标、借助地形分隔敌人各个击破、把敌人击落会掉落的场景等等，而小队长和部位破坏等设定则在使得战斗打上更多创新的烙印。

小队长的设定使得战斗中只要打倒小队长就可以获得战场全部敌人的经验值，与奖励槽相关的小队长物品也使得很多战斗需要尽快打倒小队长。与之相应的，小队长的能力会获得强化，其他敌人也会在我方孤军深入时加以合围，另一方面还会利用地形造成我方必须突破重重障碍，使得我方的如意算盘未必能够打响。如何在安全和快捷中取得平衡，需要针对每次战斗来加以考虑。与此相关的，为了获得非小队长敌人的物品也需要和更多敌人战斗、为获得更多经验值，可等待敌人分裂或者多召唤同伴后再打倒小队长等等，各种情况也需要玩家来适度把握。

部位破坏在战斗中的意义主要在于两点，一是破坏特定部位可获得相应的物品，二是破坏时有一定几率进入BREAK MODE，此模式下一定时间内可不消费AP连续攻击，给予敌人重大伤害的同时还经常可以获得不少物品。本作中物品众多，其中很大部分就是破坏敌人的各种部位来获得的，这就需要我们在战斗中利用冲刺来选择合适的地点攻击敌人的特定部位。此外还有一些敌人有着致命部位，攻击致命部位的话有可能使得敌人即死，这会使得某些战斗变得较为简单。与部位破坏相关的，还有敌人的弱点部位，一般来说，在背后攻击命中和伤害都会明显提升；对于有尾巴的敌人，砍尾巴是非常有效的做法；对于背着硬壳的敌人，正面攻击会有更好的效果，这些对于多周目难度大幅提升的情况下是必须使用的基本技巧。

除了这些外，还有破坏战场上的特定物品来削弱敌人、利用使用物品等动作来改变敌人行动等特定情况下的实用技巧，战斗中的乐趣和思考还是相当让人沉醉的。

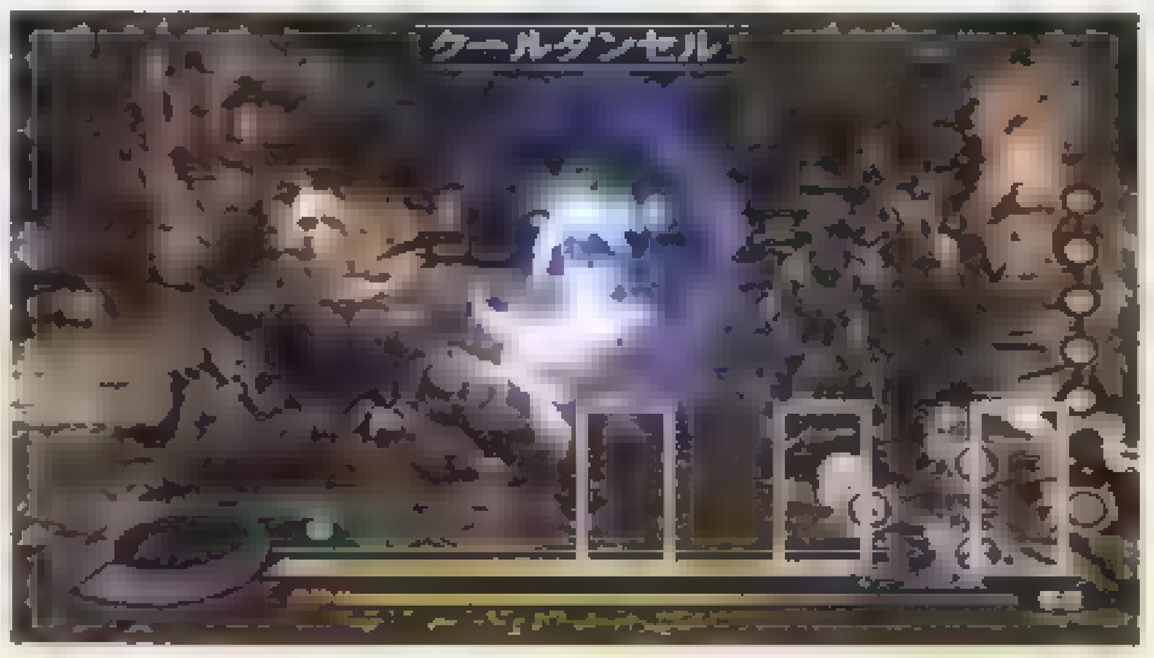
无处不在的 封印石

另一个和战斗息息相关的就是全新的封印石系统了，封印石在本作的用处相当多，强化自身、削弱敌人、破解谜题、构筑全新战术，它的身影几乎无处不在。虽然是新系统，但是游戏中的完成度感觉已经很不错了，可以放置而影响周围的台座、临时更换用的壳、返还和引出的泉、增加携带数量的封阵器、分隔和消除效果的无加护之间，构成了游戏中变化多端的封印石系统。进入新迷宫中，我们往往因为台座上强化敌方的封印石而大吃苦头，而将之更换为削弱敌方的封印石时又可以使得战斗获得明显的简化。此外，练级和赚钱同样缺少不了相应的封印石，安排好相应的封印石可以使得我们事半功倍。

返还和引出的限制也使得一些过于强力的封印石在前期难以入手，例如伤害1/4的封印石就需要30000的魔晶石，正常流程的话直至通关也很少能顺利获得这么多魔晶石。而到了多周目红莲时，没其他追求的话倒可以专心在战斗中赚取魔晶石，这也保证了一定的游戏的平衡性。另外，封印石的效果累计是相乘的，一心追求最高伤害的话，在综合运用各种因素的情况下，一击伤害数百万甚至更多HP也并非不可能，无论是极限挑战还是多周目游戏+多周目红莲，这方面还是有不少乐趣和挑战的。

别扭的 主线剧情

系统方面本作基本让人满意，然而其他方面还有不少值得改进的地方。例如与前作颇受好评的主线剧情相比，本作的主线给人感觉有些别扭。前期的双魂共体因为很快所有人都知道而失去悬念，后期理查德的正式登场后的行为却使得整个剧情由正剧变成类似闹剧……通关后的剧情交代也无法给人应有的冲击和感动。虽然部分细节仍能够给我们带来惊喜和各式感触，但是考虑到整体剧情的安排，本作无法让我感到足够的满意。



另外需要提到的是主线流程的不合理，第一、二章的极短，第三章的超长，第四章仅有的连续boss战等等，游戏的过程中感觉颇不顺畅。而在第三章寻找龙宝玉的过程中，多次重复感应龙宝玉被移动到何处的情节，这也使人感觉过度重复而显得疲劳。我宁可作成在四处迷宫取得相应属性的贵重物品，然后才能打开前往奉龙殿的门，这样也比单纯的重复要好。

存在感薄弱的 战魂

这是本作中让不少玩家诟病的地方，相比前作中用一个个相对独立的剧情来展现的战魂，本作中却只有小小的头像和简短的描述，实在很难让人留下太多的深刻印象。虽然众多战魂也有他们之间的复杂关系，在各地也能找到一些相关的蛛丝马迹，不过这些并不能给我们一个完整的印象。对一般玩家而言，他们只是名字的不同，顶多再加上技能和普通攻击的些微差别。例如斩铁姬セレス，如果不是她自带的有即死效果的技能ボディパッセージ，恐怕玩家印象中她也只是轻战士中的一个吧。其实按照游戏中战魂经历的种种设定，还是可以做出不少颇具吸引力的情节来，本作在这方面的缺失的确是一大遗憾。

另一个造成战魂存在感薄弱的原因在于剧情人物较多且实力比普通战魂要强，专用装备和强力的决之技使得后期几乎就少有战魂上场的余地。要不是第三章和第四章结束时多个剧情人物的离开，恐怕从头至尾都无须战魂出场，自然也就几乎沦落为换物品之类的用法了……类似给人感觉可有可无的还有作成物品的设定的，虽然是近期比较流行的做法，但是也难言成功，反正最强的东西都不是作成出来的，自然后期也就没多少动力去收集与作成……

多周目的 动力

作为现在游戏的普遍设定，多周目游戏在本作也有部分设定，但是其吸引力却相当有限。不继承任何东西、仅仅只有难度的提升、没有多结局，这使得玩家的热情很难维持下去。即使是11周目的红莲，还有最强的咎人之剑作为奖励；同样多周目只有难度变更的《SO3DC》，也因为难度带来的战术大幅变更和继承的战斗收集而让人有所追求。就这点而言，少了多结局和收集要素的本作吸引力有所下降。

瑕不掩瑜，虽然有着一些小的缺陷，本作仍然是今年的经典游戏之一。对于tri-Ace仍然充满信心的我，正静静等待着《VP3》和《SO4》的公布。

旋律天国 Nintendo MUG

GBA

リズム天国

文 猫太

40多个小游戏，简单的操作，让人拍案叫绝的创意，旋律天国带来了音乐类休闲游戏的别样体验。

但是，若是想着可以轻轻松松进行游戏的话就大错特错了。不要以为本作只要简单的边吃零食边玩就可以顺利过关，在这款游戏中，节奏就是生命；节奏就是一切；节奏决定未来。身体和节奏融为一体，这才是旋律天国的生存守则。

节奏就是一切 让身体动起来吧

旋律天国·gogogo!

游戏方法

进入游戏后，有正常游戏，旋律感测试，资料室，Studio，游戏设定等部分以供选择，虽然开始只能直接进入游戏，但是随着游戏的进程和隐藏要素的出现，将会有越来越多的秘密被打开。

本作的操作十分简单，只需用到A，B以及十字键就可完成。由于操作简化，寻找节奏成为了重中之重。让人头疼的是，该作对于节奏的要求还是相当高的，其中有不少小游戏，稍微有些乐理常识的玩家游玩起来会比较轻松，但是以大多数乐盲的角度来看，旋律天国无疑是个节奏炼狱……

模式

リズム ゲーム	进入游戏，收录了40多个风格各异的小游戏可供玩家选择。
リズム感チェック	节奏感测试，即使得了零分，也请振作吧！
リズム资料室	资料室，完成预定要求后开启，对于大多数人来说基本上没什么用的一个东西，但是其中收录了很多有趣的花絮，包括游戏开发秘话，歌词，甚至还有用来恶搞的忍者秘传，相声，俳句集等……懂日文的人可以去看看。
スタジオ	播音室，在其中可以自己参与进游戏音乐中尽情击鼓，还可以欣赏各关的音乐，当然，是需要以优秀的成绩过关才可以开启的。

二周目

进行一周目时游戏一共有六大关，每大关6小关，打通全部六大关之后进入通关画面。但是这还没完，通关一次后，二周目会出现隐藏的第七和第八大关，其中的游戏均是之前的加强版，向着完全通关的道路前进吧……

▲通关尚未成功，同志仍需努力……

创意天国·gogogo!

天国制造

充满创意的游戏方式和简单的操作，都让人想起任天堂另一款小游戏合集《瓦里奥制造》。不管是看起来简陋，但其实颇费了一番苦心的画面，还是有些透着猥琐，却让人爱不释手的关卡设定，两者的相似程度都让人难以忽视，难怪被人戏称为《瓦里奥制造》和《押忍！奋斗！应援团》的混合产物。

不管怎样，当玩家情不自禁配合着音乐的节奏打起拍子时，就会了解旋律天国的真正魅力。

礼物之战

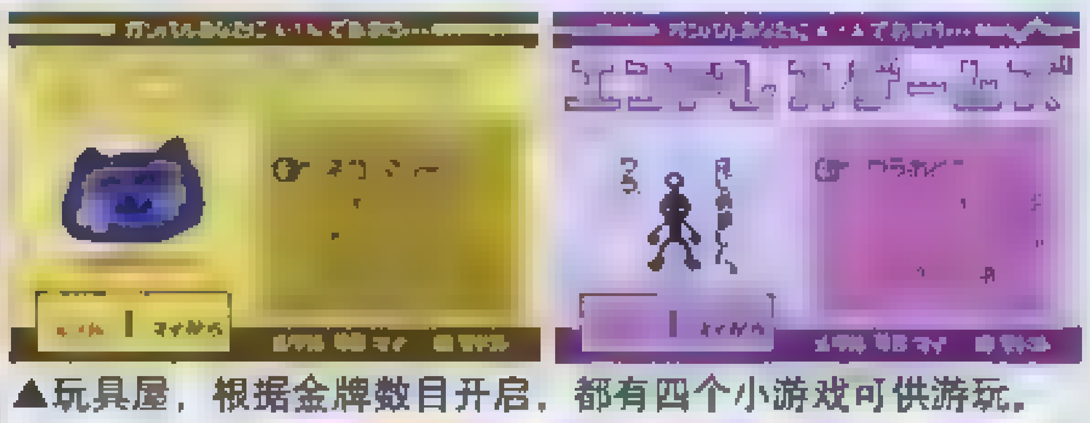
若是以高等级评价完成游戏，就可以得到到一枚小金牌，而无失误完成游戏，则有可能取得完美评价。这些评价有什么用呢？

答案是，在完成某些关卡或是满足某些条件通过关卡时，就会得到一份礼物，而将取得的礼物以完美评价完成后，会出现新的礼物……礼物的获得自然与所得评价紧密相联系在一起。所以，努力取得高评价，得到更多的礼物，就是玩家为之奋斗的目标。

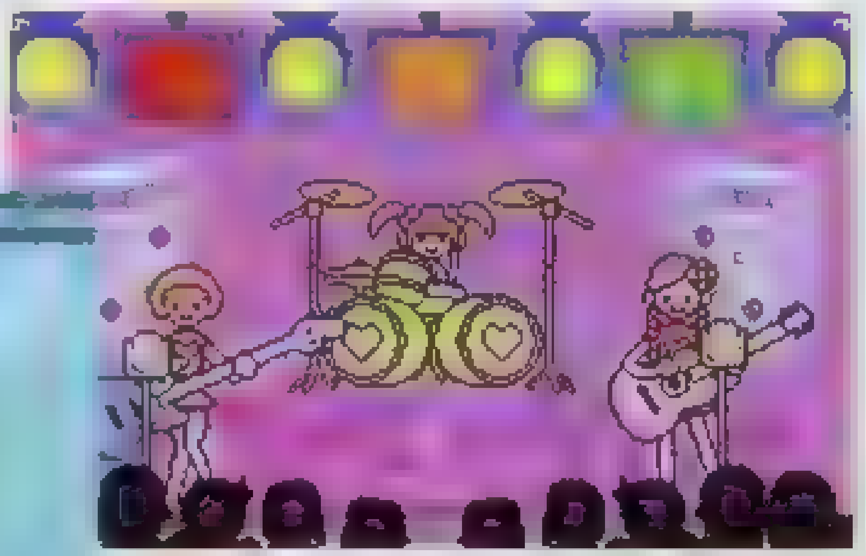
隐藏要素

[illegible]

▲咖啡屋，若是遇到难以逾越的障碍，记得来这里坐一会，也许会有意想不到的收获喔。

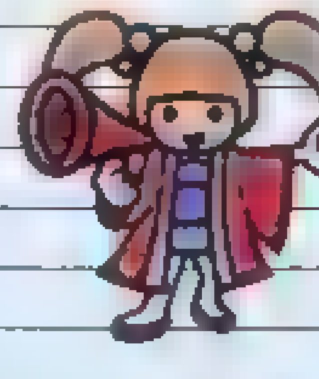

▲玩具屋，根据金牌数目开启，都有四个小游戏可供游玩。

▶十分彪悍的一部分，称之为「不信累不死你」，不过事实上其实是架子鼓速成教学。


▲演唱会，玩家将有自己的演出场地，将之前架子鼓速成班里学到的本事全部使出来吧，这么痛快演奏的机会绝无仅有。

战斗天国·gogogo!

每大关的最后一小关都是本大关游戏的集合，[illegible]三大关则是之前关卡的强化版



1-1	武术家游戏，跟着节奏击中丢来的东西，每击中一样物品加一格心，累计达到3格之后可以击飞之前不能打的东西。
1-2	给大蒜拔毛，遇到卷毛长按A即可。
1-3	根据长官的口令做动作，A是原地踏步，B是立定，方向键甩头。
1-4	打棒球，画面会动来动去，跟着节奏打就万无一失了。
1-5	拍手，根据节奏拍手，有时候会突然变的很快，要小心。
2-1	射鬼，第八拍时鬼移到中间的瞬间射中即可。
2-2	剑道，没什么特别的难点，抓住节奏。
2-3	猫和老鼠，出现猫爪就开始按A躲避，其他老鼠准备起跑时松开，不要撞到同伴喔。
2-4	细菌，按方向键叉住细菌。
2-5	舞蹈，比之前的难度大一些，在唱到"梆梆"的时候按A，注意字幕的提示。
3-1	种花，根据播种时的节奏按A。
3-2	接球，在数到第3拍，はい的时候按A。
3-3	兔子跳，在每个落点按A，飞到天空时打好拍子吧。

3-4	蹦床，方向键和A键分别对应左右的狐狸，在跳到最高点时按下，若是节奏掌握不准，狐狸就会无法完全变身。
3-5	类似1-3，→摆手，↓下蹲，A挥拳。
4-1	答题，在限定时间内敲击，和对方次数一样即可，无需按照节奏。
4-2	跳格子，同兔子跳类似，注意不要掉下去。
4-3	书法，在爆青筋的时候按A，要注意"寸"和"心"需要连着按两下。
4-4	方向键和A键分别控制上面和下面的方块。
4-5	RAP，对方唱完之后按A，蓝色按一下，紫色按一下停一下再按一下，黄色连续按两下。
5-1	弹珠，用方向键和A让弹珠跳过去。
5-2	忍者，听着敌人射箭时的音乐，在同样的时候按键挡住射来的箭，多支箭射来需要用方向键和A键组合来回格挡。
5-3	接球，方向键和A B各代表一人，[illegible]时候会[illegible]者的名字。
5-4	烟火，练习的时候注意好爆发的音调
5-5	踢踏舞，和猴子的动作保持一样就行。

©2006 Nintendo/J P.ROOM

“War has changed.”(注)

如果说“全面控制下的战争”只是游戏制作人小岛秀夫杜撰的一个概念，所谓的改变也不过是用来表达小岛思想的道具，那么，作为Snake最忠实“战友”的那些枪械，却曾经是实实在在地改变了战争的样式，并开创了一个时代。

西方史学家说起中世纪的瓦解，总会提到两个东西，其一就是1347年开始爆发，肆虐了半个多世纪并使整个欧洲失去了四分之一人口的“黑死病”(鼠疫)，其二就是黑火药的发明——中世纪的宗教束缚并未能禁锢各方诸侯使用热兵器来为自己争取利益的企图。虽然最早在欧洲开始使用的热兵器是比较简陋的火炮，但在十四世纪中期开始使用的一种被称为“手炮(hand-gun)”的兵器，已经勉强可以算是步兵装备。

十五世纪末，日尔曼人发明了一种德语称之为“Hakenbushe”的兵器，这种拥有枪托和扳机的步兵火器，应该算是最早的近代步枪。接下来的时代，枪支的普及让整个欧洲的军队发生了巨大的变革，骑士战争逐渐成为了工业化的战争，步兵火器的不断进步，让曾经辉煌一时的骑兵黯然失色。而在这个时代爆发的德意志三十年战争，除了让古斯塔夫·阿道夫和华伦施坦因这两位成为一代名将之外，更让欧洲诸国的统治者们彻底认清了火药的威力。随着枪支制作水平的不断提高和新兴技术的运用，步兵火力也不断增强，短时间内在狭小地域进行的会战，逐渐变成了在广阔地域中长期的战斗，而机枪的大规模应用，直接让步兵为主的战争发展到了究极形态——堑壕战，并让人海战术彻底成为了无用的鸡肋。

男人和枪械是分不开的(如果您是那一小部分女性枪械爱好者，我道歉先——)，从四五岁时拿着玩具枪参加打仗游戏，到二十四五岁拿着电动气枪参加Wargame，想必大多数朋友都有过这种体验吧？套用一句话就是“纵然时间过去千年，男人的所作所为也不会有任何改变。”现在，就让我们把这些枪械看作另类的美女，去更深入地了解一下她们吧。

注：摘自《潜龙谍影4》预告片，Snake的独白

口袋里的战争

特别企划

当刚刚成熟的步枪成为了各国军队的标准装备后，军官们的佩剑就开始变得有些力不从心。虽然对于需要指挥士兵保持队形，统一射击的他们来说并不需要很强的火力，但最基本的自卫能力还是有必要维持的。简单点说，就好比虽然我们拥有家用机，但在某些时候还是需要性能相对差一些但却足够便携的掌机一样。最早的手枪出现于十五世纪末，设计上不过是当时步兵火器的简化缩小版。到了1536年，旧式转轮手枪被发明，它并不具备和现代转轮手枪一样的转动药室(或者叫做活动弹仓)，但仍旧被当时的骑兵所采用。在此之后的几百年中，虽然也出现了如来复线手枪这样的发明，但真正的现代手枪的出现，还要等到十九世纪。

最伟大的枪械设计师之一，赛缪尔·柯尔特在1935年设计了火帽发火的现代转轮手枪(英文Revolver，虽然经常翻译为左轮手枪，但原意并无“左”的意思，应该是国人看到弹仓装弹时从左侧打开而起的名字，但实际上确实还有右轮手枪——转轮从右侧打开)。据说这是柯尔特大叔在乘船时看到舵手操舵而得来灵感后催生的新设计……总之，无可置疑的一点是，他为现代手枪历史翻开了第一页。

文 Fw-190D 编 D·S

游戏界军械巡礼之手枪篇

柯尔特转轮

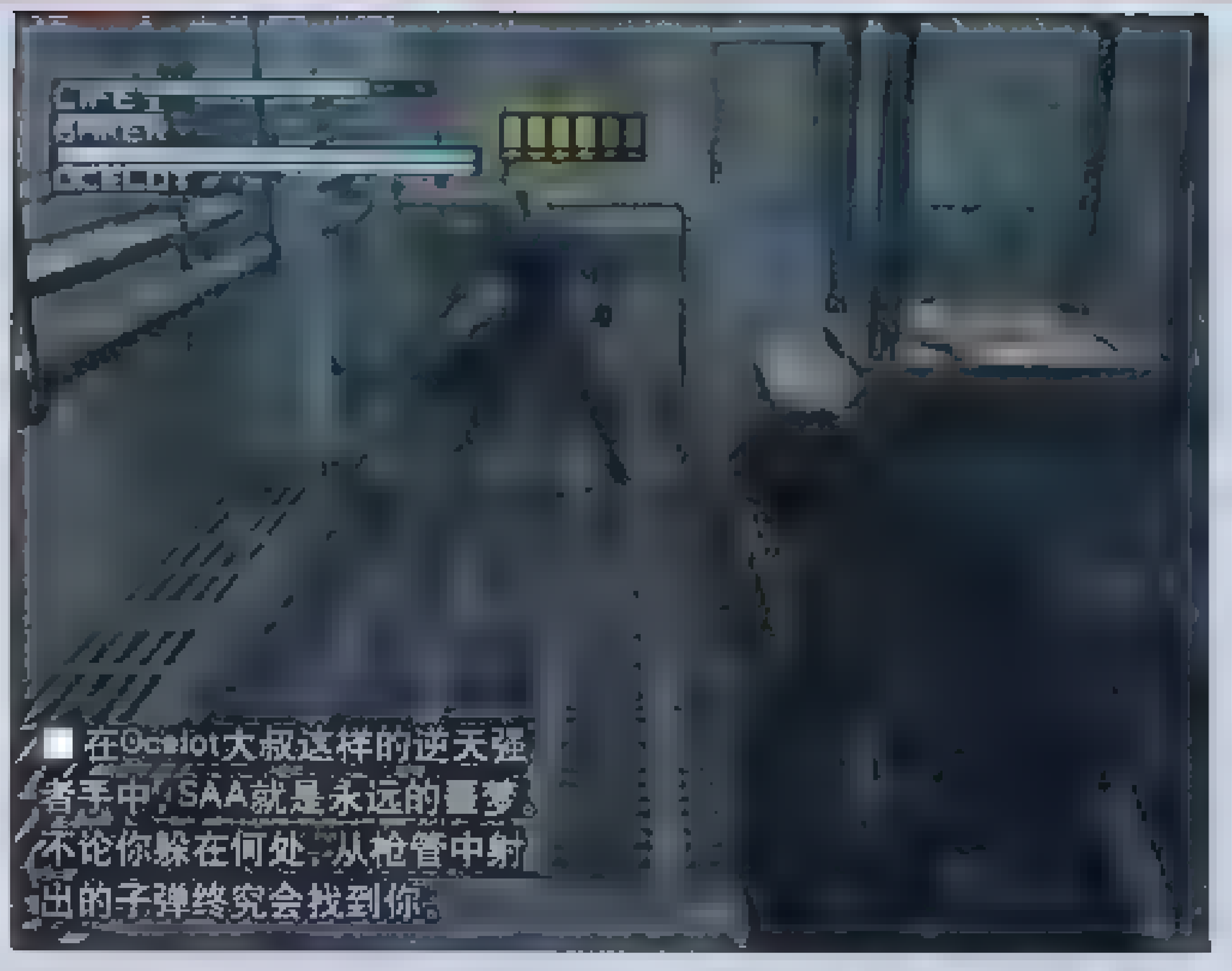
Colt 1873 Single Action Army

——山猫的利爪

单动式(Single Action)转轮的荧幕辉煌，是约翰·韦恩和克林特·伊斯特伍德(这位大叔去年焕发了第二春……)的西部片的时代。而在西部电影狂潮早已退去的二十一世纪，只有一个名字能让我们想起这种早就不属于这个新世纪的手枪——Ocelot Revolver。(出自《潜龙谍影》系列)

当大叔还是个准正太的时候，曾经惨遭Big Boss调教，为了有机会调教别人，也为了更好地耍酷(事实表明，动作捕捉演员金泽大叔也只能用转轮手枪表演这一套技术，自动手枪由于重心等问题并不适合用来表演)，Ocelot接受了Big Boss的建议，放弃了自动手枪。从那时起，陪伴他一生的就是柯尔特1873式SAA转轮手枪。

柯尔特1873式设计完成其实是在1872年，在美国常被称为柯尔特单动手枪，也经常被称作“和平缔造者”。由于在他量产的一百三十年来一直受到广泛的欢迎，所以从使用最早的0.45英寸(11.43mm)分表式



■在Ocelot大叔这样的逆天强者手中，SAA就是永远的噩梦。不论你躲在何处，从枪管中射出的子弹终究会找到你。

弹药的型号，到使用现代的0.38英寸和0.44英寸史密斯韦森Special(.38spl和.44spl)弹和0.357英寸麦林弹(.357Magnum)的型号都有大量生产，使用不同弹药型号的区别，也只不过是标准的六发弹仓有所不同而已。作为单动式的手枪，每次射击都需要射手自己扳动击锤(这点在Ocelot射击沃尔金上校放出的闪电和《MGS2》中射杀格鲁科维奇的手下时表现得最明显)，因此射速不快，不过事先扳起击锤，使得射击时扳机力度变小，可以减小扣动扳机对射击精确度造成的不利影响，所以对于大叔这样注重精确度的射手倒是非常合适。

美国陆军采购了37000支柯尔特SAA手枪，在1893年前，它们作为骑兵和炮兵的制式手枪在美军中服役。在1941年前生产的SAA现在被称作是第一批生产型，按照Sigint的说法，Ocelot使用的SAA拥有比M1911A1还强百分之十的枪口动能，而且使用的是分装式弹药，所以极有可能是枪管长七点五英寸的陆军/骑兵型。此后在1956年和1981年两次开始生产的都被称作第二批和第三批次生产型，由此可见此枪在美国的受欢迎程度。不过西部电影中曾经泛滥成灾的SAA在游戏里并不是很受“欢迎”，其贫弱的火力在险恶的游戏世界内很难用来保命。

■Ocelot(《潜龙谍影3》)

恩菲尔德改

Enfield No.1 MKII

——食火鸟之吻

■刚刚到手时，玛丽亚就发现这支枪是生产线上的不良品，经过了自己的调整和修理后，才达到不正常的水准，这也是为什么玛丽亚的配枪会被叫做恩菲尔德改的缘故。

“查瓦修史特罗维耶(俄语“干杯”的音译)——”

当瓦伦提诺夫被击中的那一瞬间，他感到了深深的恐惧——“克瓦萨利”又回来了！

远在玛丽亚加入帝国华击团之前，甚至是在她到纽约之前，这把恩菲尔德No.1改就已经是她随身携带的爱枪了。这种定型于1887年的双动式转轮手枪，在玛丽亚得到她的时候，还仍然在使用着设计公司起的名字——韦伯利MK1手枪。这一家族中更有名的恩菲尔德No.2型转轮手枪其实也是韦伯利&斯科特公司的作品，她们在英国军队作为制式手枪一直到二十世纪六十年代才逐渐淡出。冠以恩菲尔德这个名字，还是玛丽亚来到华击团前一年，也就是太正十年(1921年)的事情。因为当时这种枪支的生产转移到了恩菲尔德的皇家轻兵器工厂生产，这个系列才正式改名进入了恩菲尔德的大家庭。

这种六发弹仓的手枪拥有.38、.450、.455和.476等几种口径，玛丽亚使用的MKII型定型于1894年，弹药为标准的.455英寸(11.6mm)SAA转轮手枪弹。太正十三年，凭借着这把手枪，玛丽亚在当年的“海陆军联合射击大会”上以299分(满分300，没得到的1分是为了避开停在靶心的蝴蝶)取得冠军。同样在这一年，玛丽亚用被称作“干杯(对空射出一发子弹，等子弹落下的时候第二枪射中这发子弹并同时命中两个目标)”的绝技成功挫败了当年出卖同志的叛徒瓦伦提诺夫炸毁帝国大剧院的企图。

恩菲尔德No.1改，曾经是“克瓦萨利(俄语“食火鸟”之意)”的死亡之吻，现在，她是守护人们的爱之吻。

毛瑟军用手枪

Mauser M1896

——德意志设计的“中国手枪”

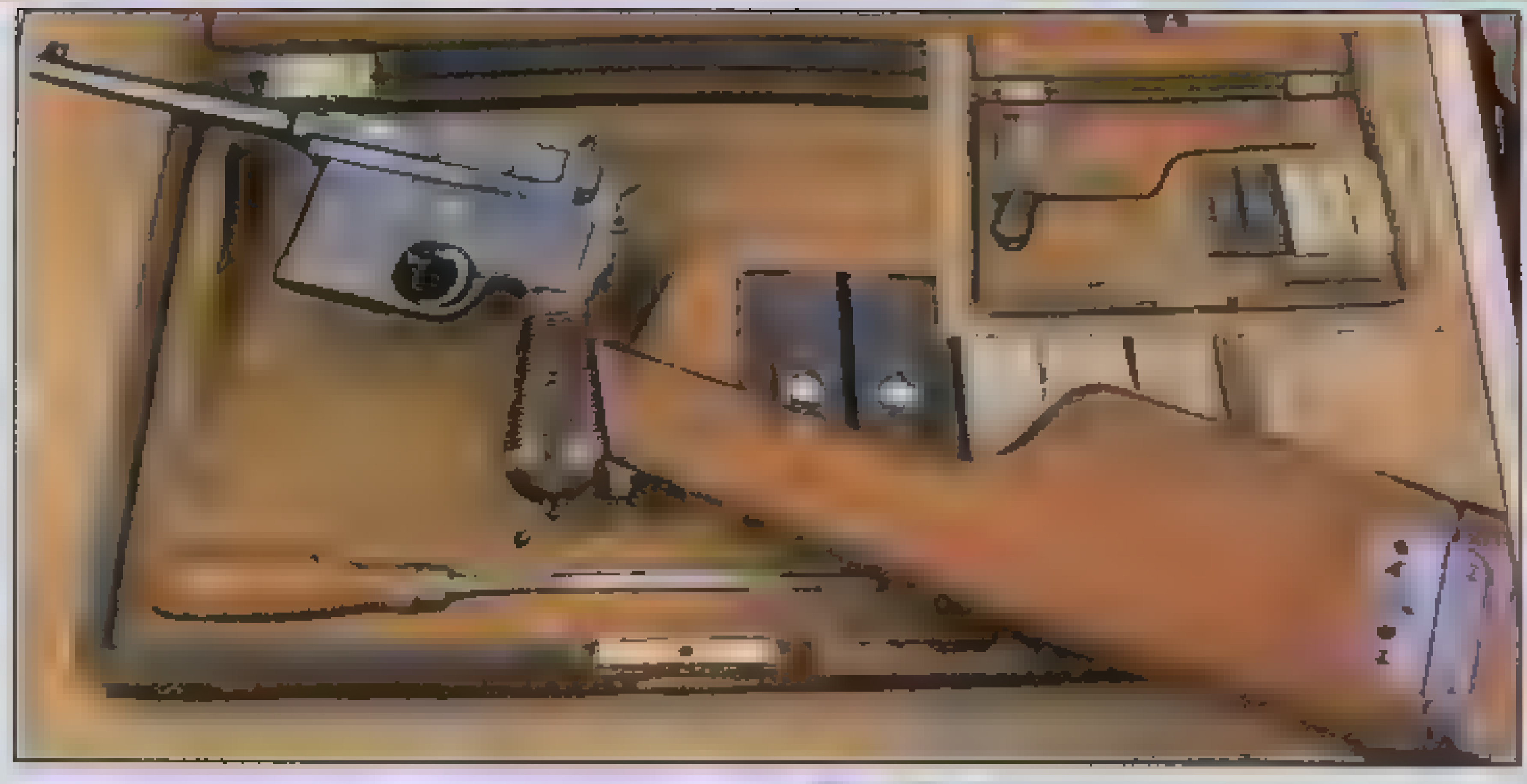
“你个狗叛徒！”——“砰。”

“砰！”——“这就是侵略者的无耻下场！”

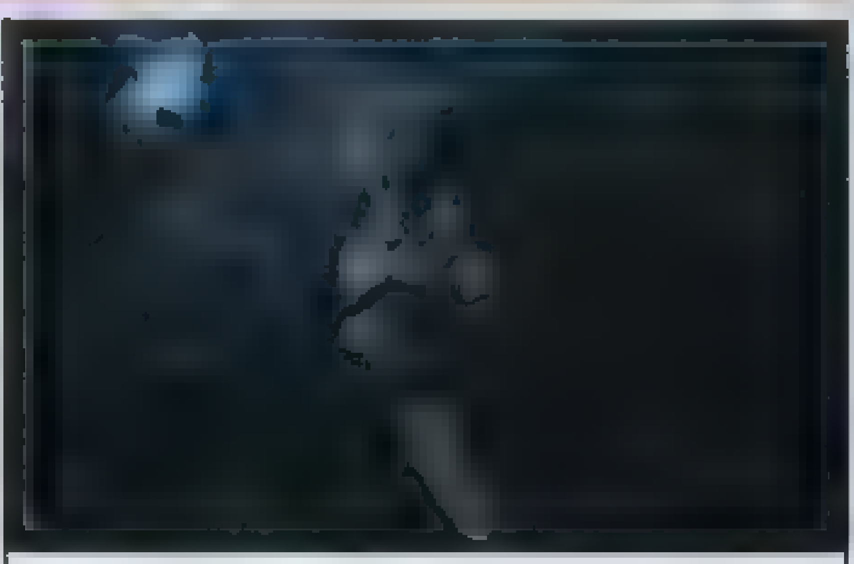
随着“正义的味方”一声枪响，驳壳枪完成了铲奸除恶的重大使命。

1893年，在德国毛瑟公司工作的菲德勒三兄弟开始设计一把自动手枪的时候，估计从来没想过她会在遥远的另一个国家枝繁叶茂。1895年，毛瑟公司的老板保尔·毛瑟最终确定了这个设计。因为量产开始于1896年，所以这把手枪的标准编号被定为M1896，这正是一个传奇的开始。

M1896标准型使用的是7.63mm毛瑟手枪弹，十发固定弹仓。和现在的手枪使用弹夹不同，装弹的时候需要用压弹桥将子弹压进弹仓，相对来说比较麻烦，也比较慢。虽然在和Snake接头的时候，Eva很轻松就把一排子弹压了进去，但相信我，她肯定在子弹上涂油了……从战斗性能上说，M96有效射程超过一百米，准确度高，通过概略瞄准就能准确击中远处的目标，而且非常可靠，故障率很低。但尽管如此，却没有任何一个国家曾把这种手枪定为军队的制式武器。首先是在本国输给了同样赫赫有名的P08鲁格手枪，在国外也没有拿到特别大的订单。原因其实也很简单，M96性能略高于鲁格，但价格上却大大超过了她。完美的设计虽然让结构复杂的M96没有可靠性的缺陷，但却无法改变价格高，重量大的问题。按照笔



■在《生化危机4》中使用普通手枪子弹的枪械里，Red9的攻击力可谓大大“犯规”。



■《潜龙谍影3》中，Eva初登场后射倒那些士兵时用的是扇形射击法(见后文)，不过对于半自动的十七式来说，似乎根本没有必要……

二帝国军方的看法，对于一种军官配枪来说，那么高的战斗性能带来的负面影响实在是有些过头了。

墙内开花墙外香。虽然欧洲市场四处碰壁，但1899年在南非爆发的布尔战争却给M96带来了一些机会。当时的第二帝国皇帝威廉二世支持布尔人对抗英国，毛瑟公司因此得到了大量武器订单，数万支毛瑟1898式步枪和数量不少的M96自动手枪被提供给南非的布尔人。很有意思的是，部分英国人也为了布尔战争而购买了毛瑟M96自用，温斯顿·丘吉尔就是其中之一。除去在这次战争中首次大规模亮相外，M96在民用市场上多少也得到了些收获，因为其性能足以适应卡宾枪的角色，所以在探险旅行者和猎手间得到了不错的评价。然而仅仅依靠这些，M96只能同当时很多手枪一样慢慢地被遗忘，不过东方古国——中国的革命烽火和抵抗侵略的战争，让M1896有了真正的用武之地。

在清帝国最后的落日余晖中，就有小批毛瑟手枪来到了中国。而随着辛亥革命爆发，军阀混战开始，国际方面对中国实行了武器禁运。对于战争各方来说，轻机枪和冲锋枪都是可望不可求的东西。为了弥补步兵火力的不足，只能寻求别的办法。凑巧的是，当时国际上认为手枪属于自卫兵器，不在禁运之列。于是，火力高不成低不就，价格不菲且定位尴尬的毛瑟M1896就成了中国人眼中的香饽饽……同时，配合可以作为枪托的枪套，M96有效射程可以达到一百五十米，多少也算是弥补了没有冲锋枪的不足。毛瑟原厂生产的M96系列和西班牙等国外仿造的产品输入中国的具体数字虽然不明，但巨大的数量让一战后揭不开锅的毛瑟公司度过了难关倒是事实。当然，也正因为如此，李向阳、“双枪老太婆”和许许多多出现在大银幕上的形象，才和毛瑟手枪紧密联系在了一起。

第一次世界大战爆发后，德国陆军突然破天荒地采购了150000支毛瑟M96手枪，这中间自然有战争中需要大量武器的原因，但之所以不选择让毛瑟代加工生产P08，是因为在1912年定型的毛瑟M1912式手枪。这种型号和标准的M1896型结构上的主要不同在于她使用了P08鲁格手枪使用的9mmPB手枪弹。为了彰显个性，毛瑟公司在握柄上加了一个红色的“9”字。各位读者想必都知道了，这就是里昂先生那把伤害突破后高达6.5的“Red9”。《生化危机4》里使用的这个叫法，是现在国际枪支收藏界对M1912的一个常用的俗称。

Eva在《潜龙谍影3》初一登场，颇能显出一个射击高手的风范，先不说后来Eva的表现与此处多有不符，单只说她手里那把手枪。Eva在游戏中也交待了，这是中国仿制的十七式手枪，并非是原版的M96。不过这十七式和其他国内的仿制品多有不同。因为它竟然使用的是.45ACP手枪弹！当时山西军阀阎锡山引进并仿制了一部分M1汤姆森冲锋枪，为了和汤姆森通用一种弹药，山西的兵工厂就把正在国内“流行”的M96改成了可以使用美国.45ACP弹的手枪。不过.45弹属于大口径高杀伤效果，多少与当初采用高初速(毛瑟手枪弹的速度比.45ACP快了将近150米每秒)弹药追求弹道性能的M96设计理念有所冲突……

在认真研究了西班牙某些改进为全自动射击的M96仿制品后，拥有快慢机可以切换全自动和半自动模式的毛瑟手枪很快就被设计了出来。M1932不再使用装弹不便的固定弹仓，而是采用了二十发弹夹。在进行全自动射击时可以达到1000发每秒的射速。当然，射手很难控制这么高的射速，只有近距离短点射和由中国射手发明的横向持枪的扇形射击法时还能起到相当的作用。当时的国民党进口了大量M1932作为德械师(接受德国军官团的训练，由德国一级上将西克特帮助建立的德械部队)的制式手枪。德国的武装SS部队曾经装备过一批M1932，但总量不大。而在游戏中，也只有PC游戏《胜利之日 起源》中德军反坦克兵用这个东西，不过火力确实是当时的手枪之冠。

■Eva(《潜龙谍影3》)

卢格

P08半自动手枪

——Si vis Pacem, Para bellum

“这里是萨拉米斯级巡洋舰演淑号，Side 2地区没有异状。”

“喂，声音在颤抖啊，以为新年的假还没结束而跑去喝醉酒了？”

“说，说什么傻话，我们这边跟你们在基地执勤的不一样啊！”

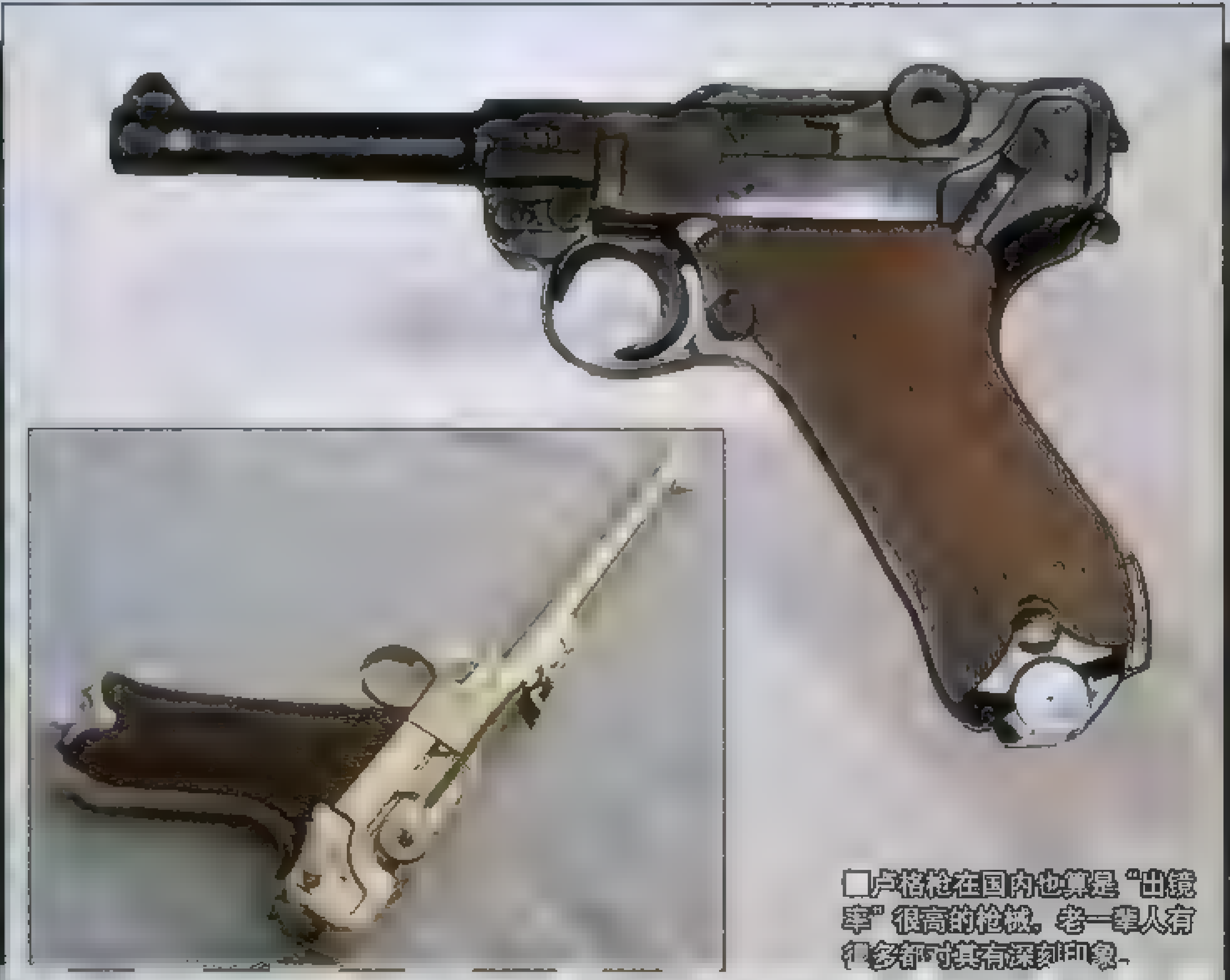
“哈哈，抱歉，开玩笑而已，通话结束。”

虽然已经千疮百孔的萨拉米斯级巡洋舰根本说不上什么“一切正常”，但面对敌人顶在自己头上的P08卢格手枪，通讯员只能无奈地垂下自己的肩膀——

在描写“不列颠作战”的漫画《机动战士高达 宇宙的死亡女神》中，吉翁军军官和MS驾驶员使用的武器都是P08卢格手枪。先不说这种已经一百多岁的手枪被吉翁国军采用的可能有多大，但至少可以让人知道，这支手枪在武器史上举足轻重的地位。

这支由格奥尔格·卢格在1898年设计的手枪在国外经常被称作卢格“Parabellum”，这得名于P08手枪使用的弹药——Parabellum手枪弹。Parabellum这个词是一句拉丁文格言“Si vis Pacem, Para bellum”的简写，翻译成中文就是“如果想要和平，就要准备战争。”前文曾经提到的Red9就是使用的9mm口径Parabellum手枪弹的毛瑟手枪。

在成为德国军队制式手枪之前，最早使用卢格的国家是瑞士，他们定购的是使用7.65mmPB(Parabellum的简写)弹的1900型，而广为人知的9mm卢格手枪，则是出自德国DWM公司，他们在1902年接受德国海军的要求，设计了9mmParabellum手枪弹，并给海军设计了使用这种弹药的1904型卢格。紧接着德国陆军也看中了这种手枪，在1908年正式定为陆军制式手枪，并给予了P08(P为



■卢格枪在国内也算是“出镜率”很高的枪械，老一辈人有很多都对其有深刻印象。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

■《代号：维罗妮卡》中史蒂夫双手"甩枪"爆头是一种隐藏的高级技巧，不知还有多少玩家记得。

德语Pistole，手枪)这个正式编号。紧接着卢格手枪就开始了大红大紫的一生，不少国家将她作为制式武器装备，很多甚至用到了二十世纪五十年代才撤装。

第二次世界大战结束时，P08手枪的性能已经落伍了(战争中，她在德军中的地位就已经被瓦尔特P38手枪取代)。除了作为战利品被盟军士兵带走外，很多P08都变成了武器收藏家的藏品，拿去雕花，镀金，然后悠闲地在展示柜中安度晚年。但即使如此，也难保那一天不会重披战袍，当你遇上史蒂夫这样不管三七二十一拿来就用的毛头小子时，就算是镀金卢格也要乖乖地重装上阵啊……

时间转瞬即逝，二百年过去了。

UC0079年，位于殖民地卫星群Side3的吉翁公国开始了所谓的"独立战争"。当时吉翁公国国军的制式手枪是诺班62式，虽然流淌着卢格的血统，但没有肘节式结构的她，更接近于瓦尔特P38手枪。不过有部分资料却显示，在使用GG瓦斯毁灭Side2菲伊休岛(《08MS小队》主角天田士郎(音译斯罗·亚马达)的老家，也就是他在梦中回忆起的那个地方)的吉翁SS部队和出现在附近的其他吉翁军部队装备了一种与P08卢格手枪完全一样的手枪，这种手枪的型号还是一个谜。而在0079年圣诞节前夕，执行"夺取或者破坏联邦军新型技术验证机"为目标的"红宝石"作战时，吉翁军"独眼巨人"部队所使用的班诺62手枪就有一种继承自长身管卢格炮兵型(德国陆军的标准型枪管长102mm，而炮兵型则拥有203mm的长枪管，而有些加装了护木和枪托的卡宾枪型则更长)的弹鼓，这种涡形弹鼓可以容纳32发9mmPB弹。一些联邦军士兵目击了试图爆破"Alex"(RX-78-NT-1的代号)的吉翁军士兵(卡布里埃尔·拉米雷斯·加西亚中士)就使用了这种弹鼓，其火力持续性给联邦军士兵们留下了深刻的印象。

最后的小插曲，是关于卢格和被称作"王八盒子"的南部十四式手枪。有很多人以为"王八盒子"是指卢格，这可是天大的冤枉。南部十四式虽然闭锁机构上学M96，外形上神似P08，但骨子里却是当世一大烂枪，卡弹，炸膛不一而足，丝毫没有辱没"自杀枪"的美名……

□《0080口袋中的战争》是《高达》动画史上最优秀的短篇之一。

勃朗宁点四五

M1911

——大口径神话

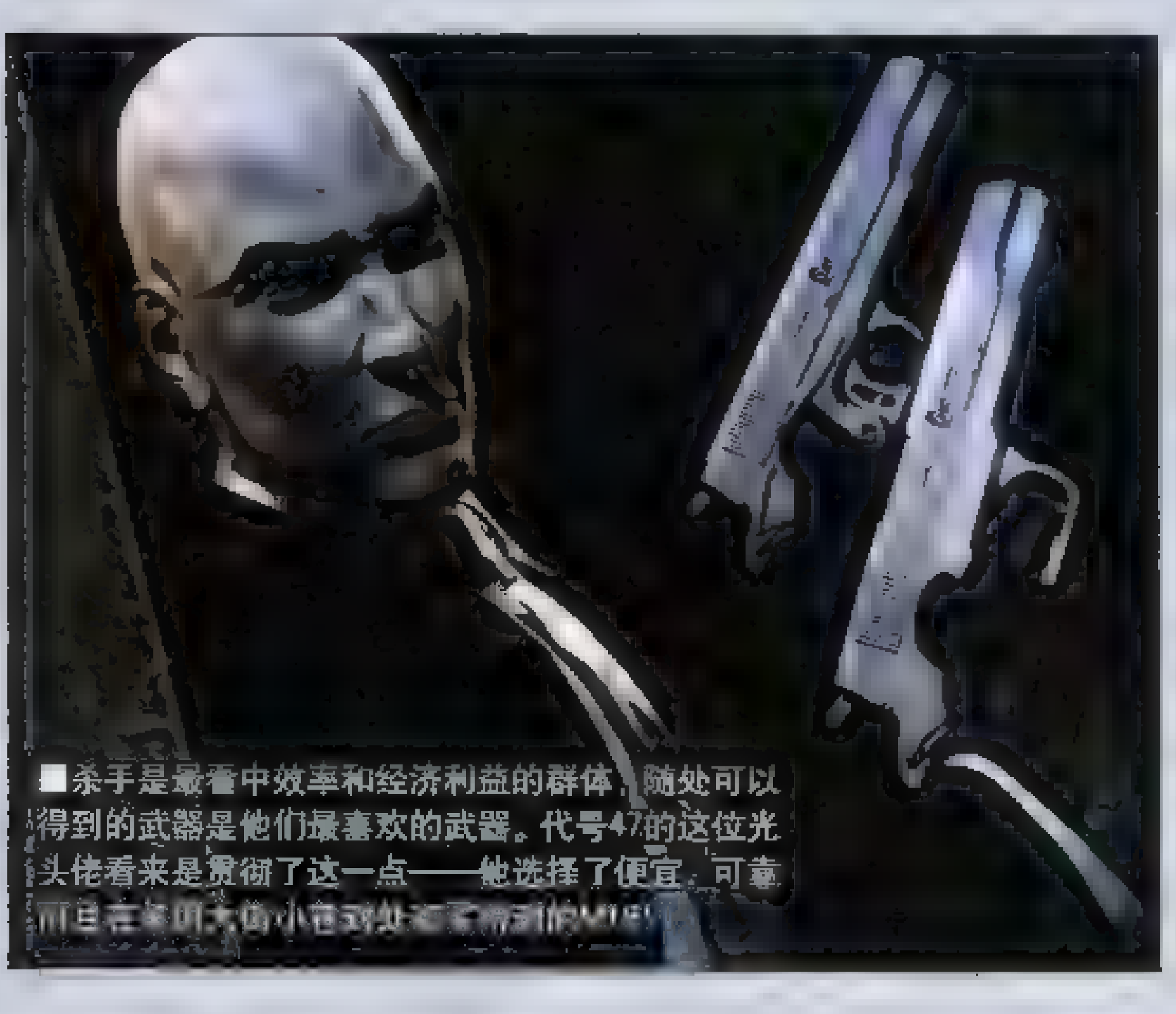
M1896是一个传奇，而M1911则是一个神话。

很少有人能记清使用M1911的英雄人物，那是因为很多英雄都在使用她；很少有人记得她曾经参加过哪些战争，那是因为她经历了二十世纪几乎所有战争；她不是美国陆军的军官配枪，因为几乎每个参加战斗的士兵都拥有她。如果能用一把枪来代表美国人的话，那就一定是M1911！

在几乎所有人的眼中，M1911就是.45ACP弹的代言人，是大口径之王。从对有生目标的破坏力上来看，.45ACP远远胜过9mmPB，第一次世界大战传奇英雄阿尔文·约克中士在打完了步枪子弹后，用一把M1911解决了整整一个班的德军，.45"一发一倒"的威力帮了他的大忙。同时，八发的容弹量(弹夹七发，一发膛内待机)也是约克的制胜法宝。试想如果是使用六发的转轮手枪，中士就很难活着讲述自己的英勇行为了。除了以上优点外，M1911结构简单性能可靠，虽然强大后坐力影响了准确度，但丝毫不影响美国人对她的热情。在第一次世界大战中，美军就订购了来自柯尔特，施普林菲尔德和雷明顿的一百万支M1911，还把大量的同型枪出口到了挪威，阿根廷等国家。

鉴于M1911的知名程度和普及率，几乎所有和枪支有关系的影视作品和游戏里都会出现她的身影，从"正义的味方"那些威风八面的主角们到铺天盖地随处可见的无名龙套，拿着M1911已经成为了一种习惯，就算是给出大特写，也不会让人对枪本身留下深刻印象，虽然我们在《兄弟连》中看到E连的弟兄们几乎人手一把，在玩《使命召唤2》中随时都要抽出她射击敌人，可能这就是世界上产量最大，使用范围最广的手枪的悲哀……而最近第一季刚刚播放完毕的TV动画《黑礁》中，强悍的富泽美智惠大人……咳咳，我是说不死女仆手持M1911如同暴走般的作战令人不免怀疑起她和"终结者"T800系列之间的关系。不过一向被认为是由一群手枪控制作出来的"《生化危机》系列"却直到《生化危机0》(单指正统系列)才第一次使用M1911，作为比利的专用手枪，她可谓是威风八面；而《生化危机4》中，当"破蝴蝶"还没有改造完毕之前，顶着"Killer 7"之名的那把加长身管的M1911可是稳稳地占据了最有威力的普通武器宝座。(别和我提那把枪炮和火箭筒……)

但说到M1911最坚定的支持者，恐怕还是非Big Boss莫属。虽说随身装备的那把在"食蛇者"行动刚刚开始就被The Boss大姐直接拆了，但善于"就地取材"的Snake很快就从Eva那里拿到了一把特制的M1911。这把枪不但枪管经过了可以加装消音器的改造，而且从扳机，瞄准具到握柄都经过了特别改装。看到这只手枪后就两眼放光的Snake不但花了大量时间来细数她的优点，还总结说"这辈子没见过这么好的枪"(啧啧，典型的土包子)。从各方面看，这把手枪都经过了适应特种作战的改造，不过出自谁手，可就无从考证了。


■杀手是最看中效率和经济利益的群体，随处可以得到的武器是他们最喜欢的武器。代号47的这位光头佬看来是贯彻了这一点——他选择了便宜，可靠而且在美国大街小巷到处都[illegible]的M1911

■当年但丁老哥一对"黑檀木&白象牙"干掉鬼怪无数，但想想其原型——M1911可怜的容弹量，还真是要对他无中生有的能力拜一个……

■在这个危险横行的城市里，如果没有一把勃朗宁HP这样的手枪作为护身符，克莱尔估计早就成为怪物的饲料了。

勃朗宁大威力

Browning "High Power"

——神话的延续

1998年，美国某小城市——浣熊镇。

这天，里昂·肯尼迪警官兴冲冲地开着一辆旧越野车来这里接受他的新工作。别被他那张英俊的脸欺骗了，这家伙骨子里其实是一个货真价实的军事Otaku，起码我觉得携带着VP70这种手枪进警察署工作的家伙肯定不是一个正常人。这里我们暂且先不提他，而是去关注下千里寻兄风尘仆仆的克莱尔妹妹。话说这克莱尔应该也不是凡人(你见过随身带着求生刀的普通人吗？)，但面对丧尸这种东西刀子也实在是帮不了多大的忙，于是选择夺路狂奔的克莱尔小姐就和那个军事Otaku碰在了一起，并顺手抢辆警车逃脱了丧尸的合围……这里要感谢一下那位后来突然跳出来诈尸的兄弟，他放在警车里那把勃朗宁大威力手枪帮了大忙。

同样作为一种由勃朗宁设计的优秀手枪，HP的名声多少有被她的姐姐M1911所掩盖的趋势，而且由于外形上的相似性，很多人都认为HP不过是一把换用了9mmPB弹的M1911而已。其实，当1925年勃朗宁HP手枪开始设计的时候，设计师便想揉入一些新的元素，譬如比M1911更加安全的保险措施，这套包括套筒后部的手动保险、一个击锤半待击和一个弹匣保险的系统让HP的安全性更加可靠。作为勃朗宁大师最后的作品，HP的后续设计是在比利时的FN公司完成的，这一系列的改进工作直到1935年才算结束。当年，性能优良的HP就顺利地成为了比利时军事力量的制式手枪，并被命名为1935型手枪。相比于当时世界上其他军用手枪，HP可靠性上佳，而且拥有容弹量达到十三发的弹夹，保证了火力持续性(同时期或者稍晚的军用手枪都在8发左右)。勃朗宁刚刚开始大规模生产，第二次世界大战就爆发了。随着1940年德国闪击西欧，比利时被德国占领，同时也让HP成为了当时惟一一种战争双方都大量装备的军用手枪。不但德国从比利时输入HP作为装备，同盟国军队也大量采购加拿大生产的HP作为军官自卫武器。直到今日，HP手枪还是英国军队和一些执法机构的标准武器，从这一点上，她比起M1911这位前辈也算是毫不逊色。

另外需要澄清的是，虽然HP是"High power"的简写，但受限于9mmPB弹，HP手枪基本上是有名无实。

瓦尔特PPK

Walther PPK

—— PPK，James Bond's PPK

手枪是一种防御性兵器，她的职责是自卫，特点则是便于携带。而M1911和HP这样的手枪对于高级军官和女性来说，尺寸还是大了一些。所以，在军用制式手枪不能达到的领域，出现了袖珍手枪的市场。而在这个家族中，也有一个如M1911那样毋庸置疑的女王，那就是瓦尔特PPK手枪。

与那些美国公司和欧洲的同业相比，瓦尔特公司有着更为悠久的历史。在中世纪德意志还不过是一个地理名词的时代，瓦尔特公司的前身就已经作为铁匠同业工会存在了。随着时代的改变，它也逐渐从一个为骑士们提供铠甲和长剑的组织，变成了大型的现代枪械公司。1931年面市的PPK手枪虽然名气响亮，但其实她是瓦尔特公司在1929年开发的瓦尔特PP手枪的缩短型号，并非一支全新设计的手枪。两支手枪只有尺寸上的差别。PP是指polizei Pistole(德语"警用手枪")，而PPK的意思就是Polizei Pistole Kurz，也就是英语Short Police Pistol(短警用手枪)的意思。PP和PPK手枪刚刚上市，就在当时的欧洲受到了广泛的欢迎，不但各国警察部队把它作为制式手枪，连普通市民，尤其是女性使用者也对她赞誉有加。这一切都得益于PPK手枪紧凑的外形，可靠的性能。并且作为一支双动式手枪(上文出现过的几支自动手枪都是单动式)，PPK不必和单动式手枪那样必须手拉套筒后方能使子弹入膛并开火，而是随时可以扣动扳机射击，大大增加了射手应对突发状况的反应速度。

◀随着时间的推移，PPK也在邦德的手中得以更新换代。现在您在图中看到的是PPK的后代之一——瓦尔特P99手枪。

虽然PPK本身没有成为任何国家的军用制式手枪，但她的俄国女儿——马卡洛夫PM手枪却统治着苏联和后来的俄罗斯军用手枪界，直到2003年才被官方用一种新手枪替换。而马卡洛夫PM的女儿，59式手枪则一直影响着我国手枪的设计。由于体形小巧，所以在沃尔金和格鲁克维奇着两位大块头上校(尤其是沃尔金那和灰熊一样的体型)的手上，马卡洛夫就好像玩具一样，但被这个"玩具"打断双腿的罗科索夫估计不会这么想……

回头再说PPK。以PPK为佩枪的各方高人中，还是以007号特工詹姆斯·邦德最为有名。从老肖恩时代的007开始，她就和邦女郎一起围绕在邦德的左右，作为这个超级英雄的标志而存在。虽然威力不足曾经给邦德惹过大麻烦(小说版中有差点因为威力不足而死掉的说法)，但小巧的PPK却更加适合一个优雅的绅士和一个只会存在于幻想中的神勇特工，而且总有各种新奇武器的007，似乎也不必随身带着如天蝎冲锋枪这样的东西

伯莱塔手枪

M92

——世界“第一”枪

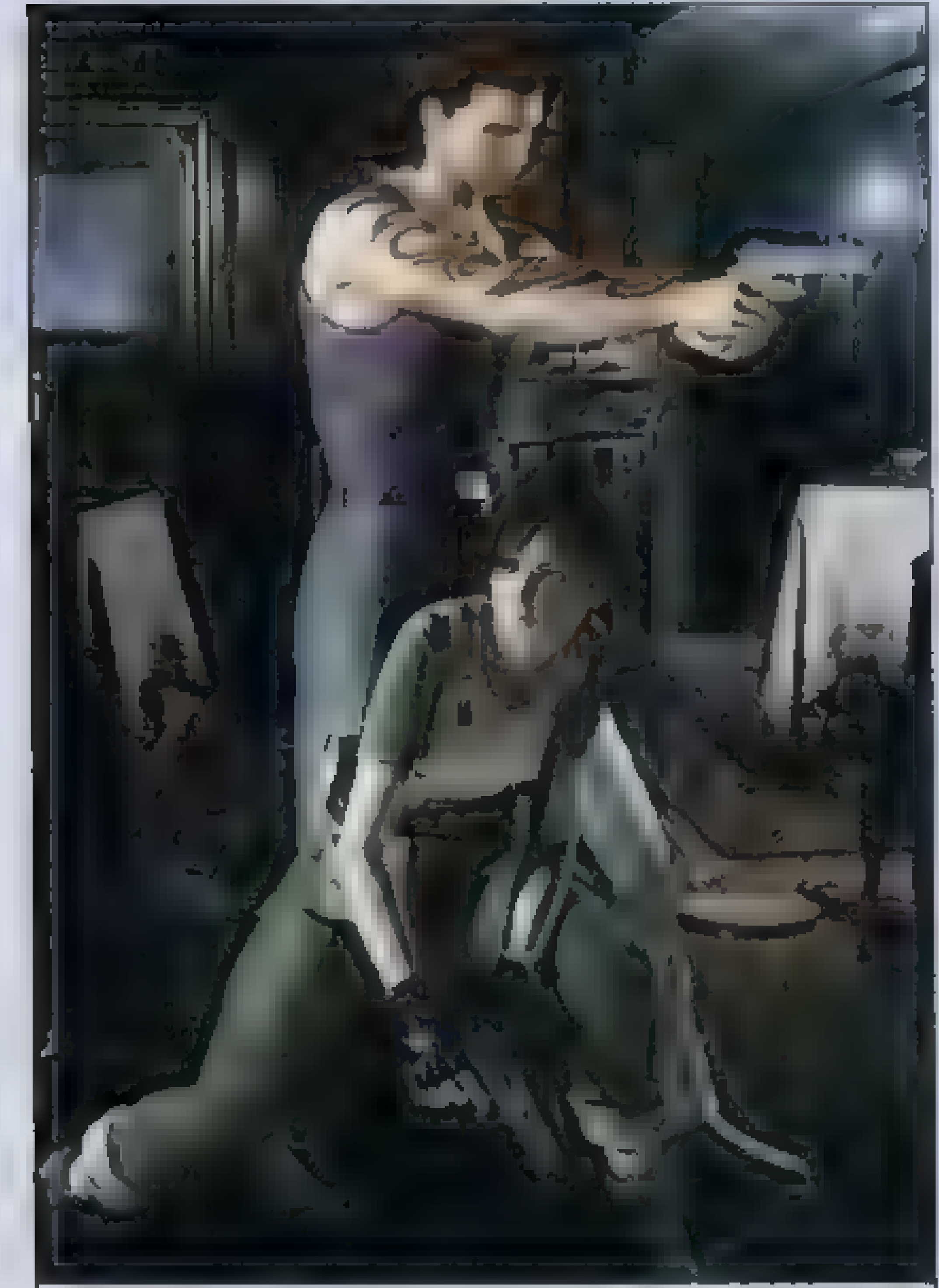
小马哥推开大门，双枪齐发将众龙套们轰杀至渣。

克里斯推开大门，单枪速射将众丧尸们轰杀至渣。

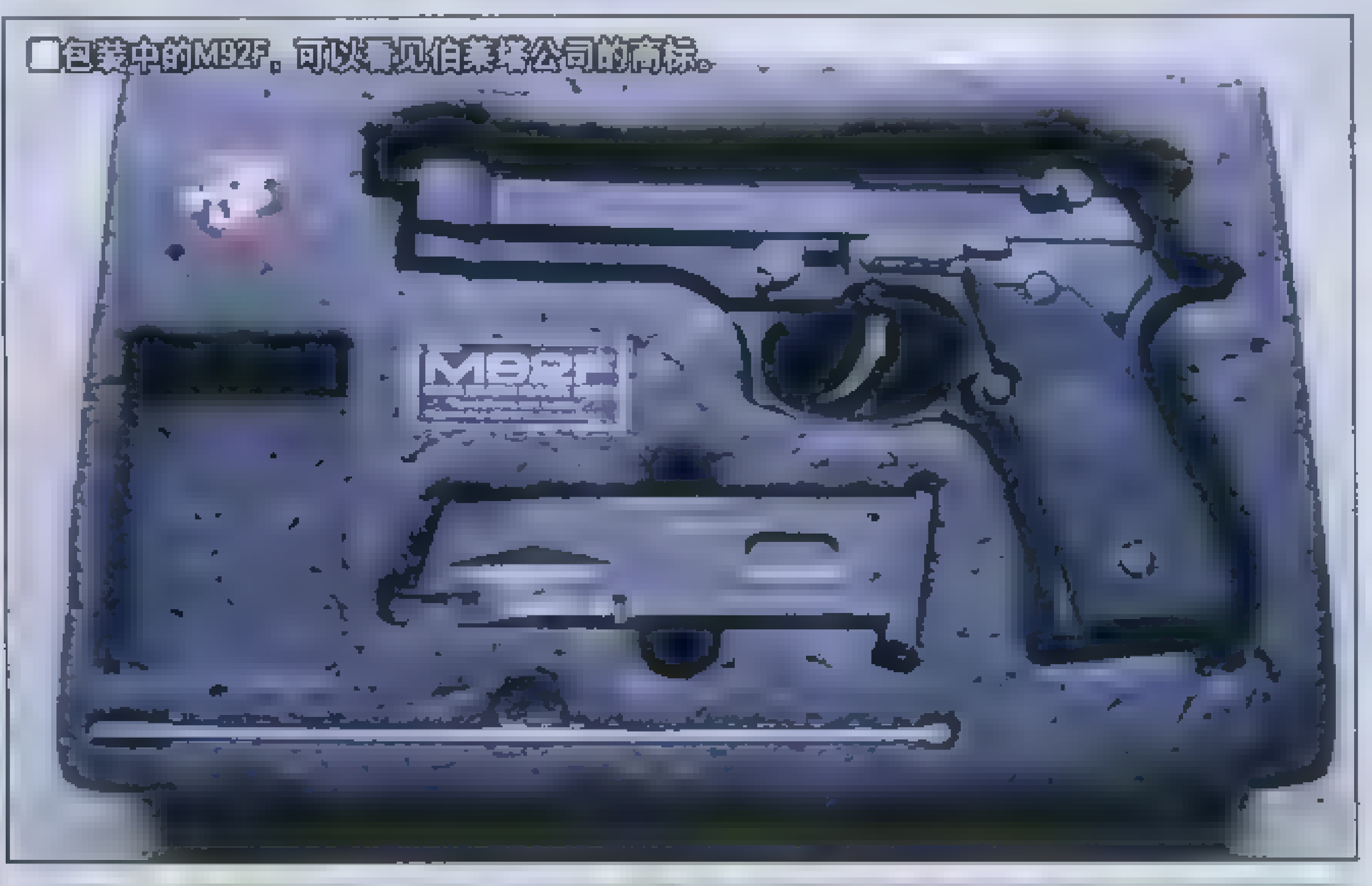
二十世纪八十年代中期，曾经威风八面的M1911突然在影视作品中失了势。英雄们，黑社会大哥们，还有那些龙套们都纷纷开始换装新道具。原因很简单，随着美国军方决定替换掉所有军队中的M1911，M92就成了新一代的手枪之“王”。

意大利的伯莱塔绝对不是一个默默无名的小作坊，但在M92大红大紫之前，伯莱塔的名声也仅仅止于意大利本土。从1945年伯莱塔1934式手枪(从这把手枪上就能看到后来的M92的影子，不过内在上则是瓦尔特38手枪的意大利版)成为意大利军队的制式手枪后，伯莱塔的业务就开始快速上升(而可怜的瓦尔特厂则被苏联人整个搬走了，元气大伤)。五十年代初期，伯莱塔公司设计了M951军用手枪，在意大利、埃及和以色列军队中得到了部分的采用。虽然M951本身名不见经传，但在1970年到1975年间对M951的重新设计，催生了大名鼎鼎的M92。

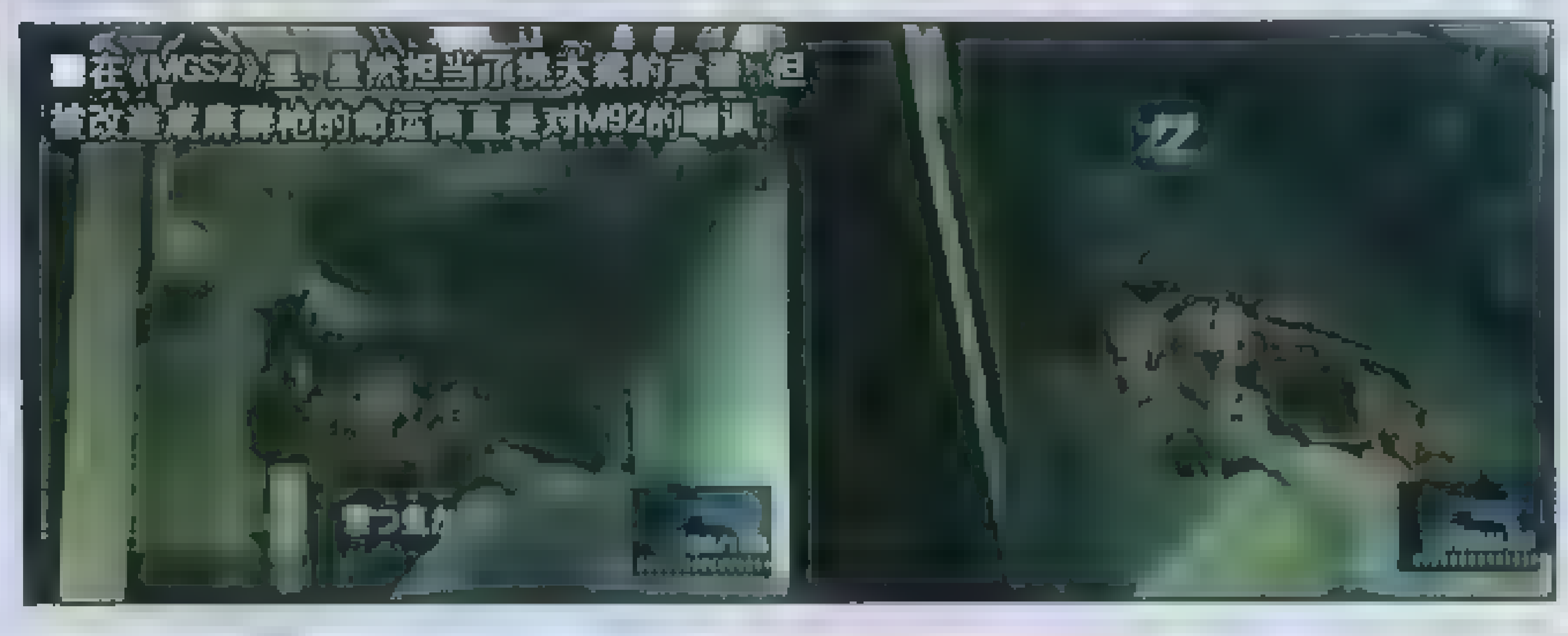
但是，如果认真地去看待M92手枪，会发现她的性能并不比同时代的其他手枪优越，至少轻巧可靠而且容弹量更大的Glock相对于她更有优势，因为虽然使用了9mm弹药，但M92的个头可一点也不小。在《生化危机0》中，瑞贝卡手中的“武士之刃”看起来似乎比比利的M1911还要巨大。但M92低廉的价格确实是难以相比的优势，试想连XM8自动步枪都因为价格因素被否决，手枪的选用就更加一切向钱看了。不过美军内部的一些特别单位和美国执法部门在使用武器上拥有选择权，所以性能平均的M9并没有真正达到当年M1911那样全国一枪的地位。不过对于伯莱塔公司来说，如雪片飞来的订单比世人的诟病更加重要……



■这位是《生化危机0》中的瑞贝卡妹妹，她那弱不经风的体型和小小的双手，看起来连使用尺寸稍大的“武士之刃”都颇有难度呢……



■包装中的M92F，可以看见伯莱塔公司的商标。



■在《MGS2》里，虽然担当了挑大梁的武器，但被改造成麻醉枪的命运简直是对M92的嘲讽

或许吴宇森对M92情有独钟，但其他导演却不这么看。1996年麦克尔·贝指导的影片《The Rock》就是个比较直观的例子。海默准将手下的海军陆战队彪悍顽强，但包括指挥官海默和巴斯克少校在内的这支小分队使用的都是M1911A1；而在片中被狡猾的老梅森耍的团团转的FBI和身手令人遗憾的古斯比尔博士用的就是M92。同样，在雷德里·斯科特指导的电影《黑鹰坠落》中，第七十五游骑兵团和三角洲特种部队的士兵更多也是携带的M1911A1。从这些电影就可以看出美国人对新手枪的态度从这些电影就可见一斑。而在游戏界，最出名的就是上文曾经提到过的“武士之刃”。但也许是生错了地方，就算是由狂热手枪控组成的开发团队也不能让M92在《生化危机》里显出什么“霸气”，9mm子弹对于不知疼痛的丧尸来说不过是蚊子叮了一口。只有《黑礁》中，才多少在那个疯子一样的女主角手上有了点武器该有的杀气……

沙漠之鹰

Desert Eagle

——沙漠中的海市蜃楼

对于熟悉沙漠的人来说，海市蜃楼是一种常见的现象，有时候它可以看起来无比雄壮，但终究不过是不存在的幻象。对于这些年中名气响亮的沙漠之鹰手枪来说，海市蜃楼无疑是很好的比喻。

1979年，几个人带着一份研制“导气式自动、使用麦林弹的半自动手枪”的计划找到了美国麦林研究有限公司。对这个项目很有兴趣的麦林公司在1980年开始了研发工作，并且在1981年拿出了一支样枪，而小批量试制的工作则交给了以色列军事工业公司(IMI)——这就是为什么很多人认为沙漠之鹰是以色列手枪的缘故。试制品使用的是.357麦林手枪弹，采用了对于手枪来说十分罕见的导气式自动原理(导气式在自动步枪、机枪等自动武器上使用……)。在得到了不错的评价后，沙漠之鹰系列中最受欢迎的型号——使用.44口径

&3DM SMV
www.plumbook.cn

《Matrix》里，沙漠之鹰是表现特工们凶悍无情的最佳方式。

麦林弹的型号在1986年正式投放市场，这种性能先进的半自动手枪很快就受到了来自体育射击界和狩猎界的好评。除去1987年开发但并未投入市场的.41口径沙漠之鹰，这个系列正在一步步朝着"更大口径，更大威力"的方向不断前进，直到走到顶峰的沙漠之鹰XIX的问世——这支单纯从威力上讲绝对是手枪之王的家伙使用了口径.50英寸的AE(Action Express)手枪弹。

在影视作品、游戏和动画的表现下，沙漠之鹰似乎成了最优秀的战斗手枪，而巨大的口径，似乎让他隐约有比步枪更强大的威力。但戏说归戏说，现实是现实——美国枪支评论界曾有这样的说法："沙漠之鹰在射击运动和狩猎中是不错的东西，但从来不会有人在作战任务中使用它。它那两倍(某些型号甚至是三倍)于P226或者格洛克手枪(这两种手枪的价格本身也属于很高的)的价格和重量，因为使用大威力弹药而变得硕大无比的枪柄，还有只有野兽才能完全控制的后坐力都让人难以接受，这些都让你根本不能用实战射击姿势来使用这把手枪。而且，你能接受一把枪声足够吵醒全城人的手枪出现在特种作战行动中吗？所以，在真实的生活中，如果你需要比格洛克、伯莱塔或者其他什么手枪更大的威力，请选择冲锋枪或者步枪……在战斗中，我们不可能是'好莱坞武士'。"

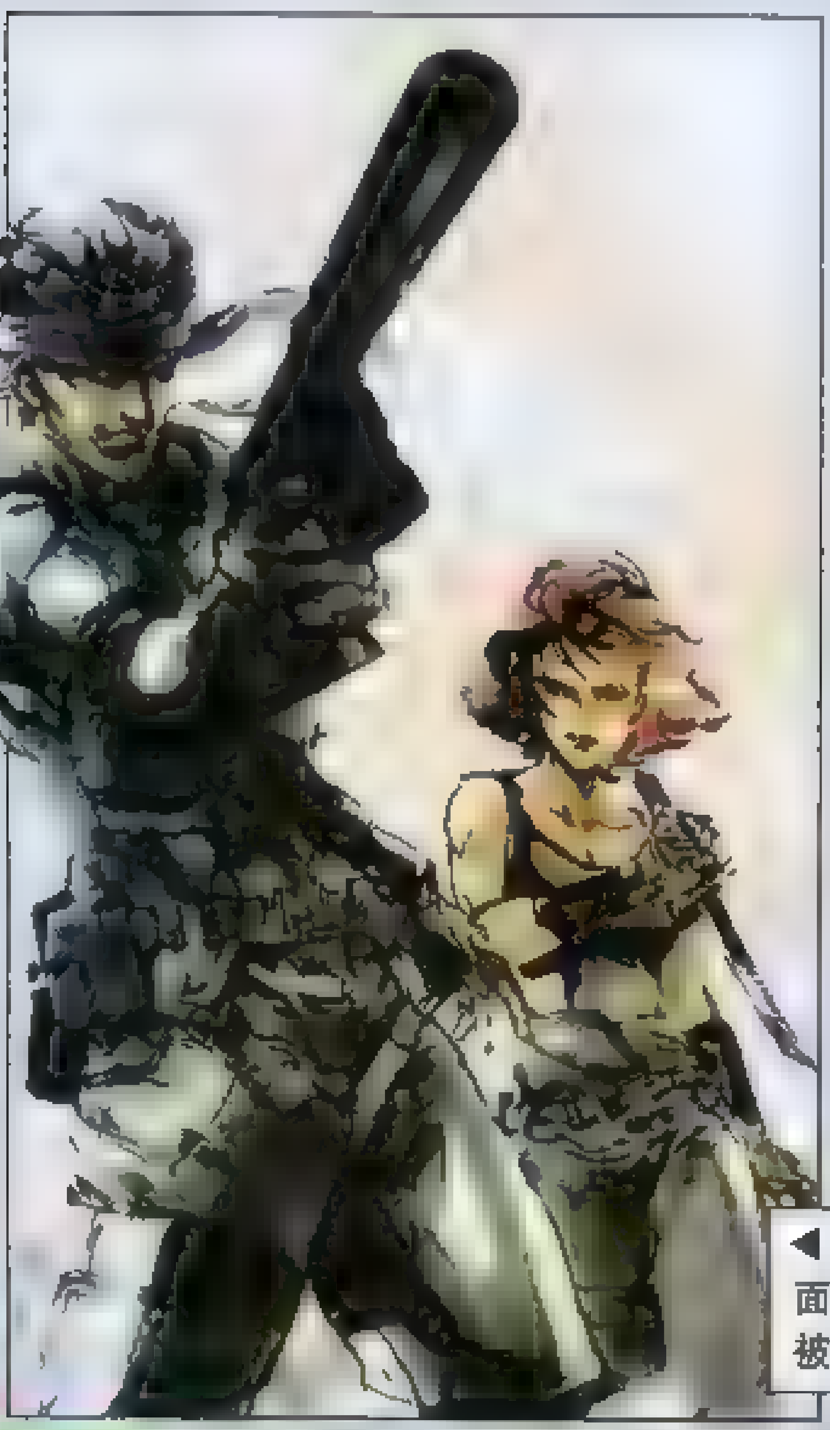
在"《生化危机》系列"中，沙漠之鹰是对付强力Boss的依靠。

SOCOM

Heckler & Koch MK23 Mod 0

——暗影中的绞索

虽然我们一直把这把手枪叫做SOCOM，但其实SOCOM是美国Special Operations Command(特种行动司令部)的简写。1990年，SOCOM提出了Offensive Handgun Weapon System program(进攻性手枪武器系统计划，下文简称为OHWS)，此计划目的在于为军队中的特别部门研制出一种攻击性的战斗手枪，而且除了.45口径手枪的选定外还包括激光瞄准模块和消音器的研制。由于海湾战争的爆发，整个计划推迟了一段时间后于1991年重新开始，并决定在美国的柯尔特和德国Heckler & Koch公司之间选出一种新的手枪系统。接下来就是众所周知的事情，HK公司的MK23击败了来自柯尔特公司的对手(M1911改进型，也被称作柯尔特SOCOM)，成功地取得了来自美国海军的订单。在当时的性能测试中，HK的MK23性能远远超出了M1911的改进型，不但枪口动能、重量和尺寸都占据优势，装弹量也比柯尔特的产品多2发。不过和性能相对的是高昂的价格，1996年投放市场的民用版MK23都达到了2000美元的天价，这足够买三支M1911了……



◀虽然是梅丽尔挑剩下的东西，但MK23这种性能全面的进攻手枪仍旧是Snake最可依赖的"朋友"，那些被激光束找上的家伙，已经快要和死神为伍了。

在游戏中，不管是"《海豹突击队》系列"还是"《幽灵行动》系列"，MK23早就已经得到了广泛普及。尤其是近些年特种作战题材的流行，让这个手枪新贵得到了不少露脸的机会。作为秘密潜入作战的专家，Solid Snake也是MK23的使用者，他的喜好也影响了雷电这个菜鸟(不过当年玩《MGS2》的时候我以为Snake会慷慨的把M4给雷电……)。不过在雷电的手中，MK23也算是发挥到了极致，君不见就是那AV8B面对MK23也便要败吗？不过把M4A1带走，却留给新手手枪的某人也太不厚道了吧……

科尔特Socom曾经是Mk23最有力的竞争者，但在关键性能上都略低于H&K，真可谓"即生瑜，何生亮。"

MK23分解图与组件。

激光瞄准模块

高性能消音器

后记 POSTSCRIPT

随着冷战成为一个历史名词，各国都开始放慢了武器更新的脚步(把更多的精力都放在部队的组织革新上)，作为自卫兵器的手枪自然不会再有突飞猛进的发展。虽然为了对付越来越普及的凯夫勒材料防具，各国相继研发了侵彻力更好的小口径手枪弹，比如Fn公司的5.7mm手枪弹和我国的5.8mm手枪弹，但还算不上质的提高，全面装备的可能性也不大。如果世界和平能得以达成的话，光束步枪，或者是那些带有制导装置的手枪，也许还要几万年才能出现。

当然，在威尔·史密斯那把无敌小手枪(《黑超特警组》)还没出现前，我们不妨先去看看轻兵器中的中流砥柱们——次回"步枪VS冲锋枪"，敬请期待！

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn

PS2 原名 ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss 日版

心跳回忆 Girl's Side 2nd Kiss

隐藏好感度

游戏一开始会让女主角进行对话选择，前面的选择肢对主角的初始能力数值有影响，最后的两个选择肢"好きな异性のタイプは？"则关系到游戏人物一开始的好感度，如果选对了的话，对于游戏初期攻略可是有很大帮助哦！

佐伯瑛	クールでカッコいい或やさしくてカッコいい
志波胜巳	クールで頼れる人
冰上格	クールでおもしろい
针谷幸之进	ちょっとキザでカッコいい
クリストファー	やさしくておもしろい
天地翔太	ちょっとキザでおもしろい
若王子贵文	やさしくて頼れる
真咲元春	ちょっとキザで頼れる

隐藏角色 赤城一雪

当你独自一人外出5次以上时可以遇到，之后独自外出次数达到一定数目后就会发生情节。

一代角色乱入

本作中玩家有时候外出可能会遇到1代中的角色，目前确定的一共有10个角色会在2代中出场，这里就为大家列出所有一代角色的出没地点。

冰室零一	水族馆(秋、冬两季)
日比谷涉	BUS站(夏天)
苍树	车站(夏天)
叶月	ショッピングモールの垂れ幕(夏天)
守村樱弥	はばたき山(秋天有红叶的时候)
天之桥一鹤	空中庭园(春)
姬条まどか	バイクレース场(秋天)
铃鹿和马	ホワイトタイガー
三原色	博物馆举办三原展
花椿吾郎	花椿デザインコンテスト
有泽	在花屋打工时

本来想做攻略的，可惜最后还是因为篇幅问题而作罢。(泪)只能借"火热秘技"一方宝地给诸位姐妹带点有用信息了。

PS2 原名 MELTY BLOOD Act Cadenza 日版

月姬格斗 Act Cadenza

投稿人：北河麻衣

收集指南

SYSTEM VOICE	用翡翠&琥珀二人组打生存模式，打到23关就可以拿一个，总共要拿11个
猫ARC VOICE	用猫ARC打生存模式，打到23关就可以拿一个，总共要打六遍
OMAKE VOICE	用所有角色打生存模式，打到23关每人可得3个
各角色的CG和ED	每名角色打过ARCADE模式后自动取得。

隐藏人物

先将全部角色的ARCADE模式通关，通完20人后在选人画面中停在ARC上按START键选就是猫ARC。用上面所说的方法拿齐猫ARC VOICE之后，再用猫ARC通一遍ARCADE模式，就会打出猫ARC CHAOS。使用方法为在选人画面中停在NERO上按START键选。PS2版中不能使用白莲。

每种角色都有24种颜色，值得研究一下哦。

PS2 原名 捉猴啦 百万猴军劲爆大出击 繁中文

捉猴啦 百万猴军劲爆大出击

独有密码大公开！

由SCE制作、以旗下知名角色哔波猴为题材的PS2动作游戏《捉猴啦 百万猴军劲爆大出击》是"《捉猴啦》系列"的最新作品。该作结合传统《捉猴啦》与《神奇机器竞技场 哔波猴终极热战》的游戏内容，提供了单人冒险模式与最多可4人同时游玩的对战模式。秉承系列的优良传统，该作的繁体中文版本来预计和日文版同时上市，没想到由于各种原因一延再延，最后延到8月3日才正式推出。

繁体中文版的密码与日版并不相同。目前已知有3个中文版独有密码，具体如下：

隐藏要素	对应密码
鲍尔坎诺	REDMONKEY
哔波猴小翔服装	KAKESARU
黑暗斯贝达	ULTIMATE

虽然比不上3代，但有中文版就还是值得一玩的！

PSP 游戏原名 BLEACH～ヒート・ザ・ソウル3～ 日版

死神 BLEACH 灵魂升温3

投稿人 UCG阳光育成计划成员 逍遥狼狼

隐藏角色出现方法

本作共有33名角色，隐藏角色需要打故事模式和时间挑战模式才会出现。完成故事模式可以获得的隐藏人物有：阿散井恋次(万解)、朽木白哉(万解)、日番谷冬狮郎(万解)、石田雨龙(最终形态)。此外在VS CPU模式里的时间挑战模式里用指定人物通关后也会追加新角色，具体的对应情况如下：

山本重国	→	柏村左阵
柏村左阵	→	桧佐木修兵
浮竹十四郎	→	京乐春水
京乐春水	→	伊势七绪
更木剑八	→	やちる
涅マユリ	→	ネム
朽木ルキア(制服)	→	朽木ルキア(死神)

故事任务的分支进入条件

任务2	战斗后还有两段体力。
任务4	战斗后灵压还有一半以上。
任务7	召唤同伴后再击败对手。
任务10	战斗后还有两段体力。
任务14	快速结束战斗(30～40秒内应该没问题)
任务17	以上条件都达成，进入所有分支后再打过本关

全部完成之后MISSION BATTLE里会出现カテクテヒーローズ マッハ模式，通关后得到最后一位隐藏人物ウルキオラ。

隐藏援助角色

在浦原商店用10000点可以买到大逆の爱染、黑崎一护(虚化)、斩月、观音寺。不过其他的援助角色须在SOUL ROAD模式里先将信赖度练到80%以上，然后到有同伴头像的区域引发特殊对话事件，接下来只要选对人名就会出现该人物。具体的对应情况如下：

浦原喜助	→	雨，游子
朽木ルキア	→	魂
石田雨龙	→	卯之花
茶渡泰虎	→	黑崎一心，黑崎夏梨
四枫院夜一	→	志波空鹤
黑崎一护	→	山田花太郎，浅野启吾，小岛水色
更木剑八	→	绫濑川弓亲
阿散井恋次	→	斑目一角
松本乱菊	→	射场铁左卫门
市丸银	→	冬仙要
雏森桃	→	虎彻勇音

隐藏服装

只要在SOUL ROAD模式中将该人物的信赖练至100%，这样在选人时按□键就可以选择隐藏服装了。

连射场铁左卫门、虎彻勇音之流居然都能成为隐藏援助角色？无论怎么想他们出场后都只有被秒杀的份……

栏目主持：ACE飞行员 Email：Game3@ucg.com.cn

游戏立方 GAME3

Vol. 108

“无论暑假多长，都会觉得太短暂。”这是我上学时候的体会。再过上半个月，许多还在读书的读者朋友们又要踏入校园，听到我的提醒后是不是觉得有了紧迫感？那就赶紧再计划一下剩下的暑期时间吧。其实按照我当年的经验，越是快开学了也是玩得越疯狂的时候，因为同学间都加强了联系，都想在开学前再过把瘾。曾经是“游戏立方”中最靓丽的子栏目“绘梦人”如今重见天日，再次为广大玩家奉献上绝美的图画和知名画家们的种种轶事。

多边共享区 ENTER THE GAME

日本实力男传奇之比PS3还贵的手办

纱迦 提供

E3结束之后，“599”一时间俨然成为PS3的代名词。尽管日版PS3目前还未展开预订，但按汇率换算过来的话差不多是7万日元。可是在7月30日结束的日本WHF神户模型展上，居然出现了一款价格超越PS3的树脂手办。这款手办的原型是TV版动画《凉宫春日的忧郁》中的女主人公——凉宫春日。该动画根据同名畅销小说改编，自4月上映以来收视率高居不下，可谓今年上半年最具话题性的作品。该片的火热放映又带动了小说的销量，两者联手培养出大批忠实“信徒”，据称相关游戏也在秘密制作中。

▲不光表情和动作不错，细节也同样出色，裤袜和吉他尤其出众。

这款手办抢在动画开播后3个月便已推出，速度之快令众多FANS措手不及。再加上手办素质确实出众，从表情、动作到服装、道具均是无懈可击，因此一经公开便备受追捧。在模型展上限量发售的仅是树脂白模手办（买回来后还须自行组装、上色），价格为12000日元，依然遭到哄抢。模型展结束后该手办便以两倍以上的价格现身于各大拍卖网站，经过数轮疯狂竞拍之后价格一路飙升，最高竟然飙升至8万日元！而更有人开出12万日元的天价，出售该款手办的完成品！

尽管最后的价格已经是原价的数倍，但依然动摇不了日本实力男们的决心，目前该款手办已经成为有钱买不到的绝版。日本有这么多实力男存在，看来PS3在日本还是很有前途的。

游戏+娱乐的全明星！

▲拉克丝姐姐可是忠实的游戏FANS哦！看不出来吧？

▲古巨基有一盘CD的名字就叫《最终幻想》，而且在某次演唱会上的造型还借用了《鬼泣》中的但丁。

15年前，当我们还在为拥有一台“黄卡机”而骄傲的时候，可曾想到过“游戏”的未来会是怎样？而当我们这些普通玩家窝在家里疯狂打机的时候，又可曾想到过它同样对明星也有着致命的吸引力！体育明星喜欢玩《胜利十一人》似乎已经不是什么新闻了，但同样身为体育明星，我们的超人刘翔也十分喜欢PS2游戏哦，据说“飞人”的大部分业余时间都让游戏给占据了。

除了体育明星外，日本声优中也有很多人酷爱游戏，超级“机战”FANS绿川光就不提了，为拉克丝配音的田中理惠小姐也是一个打机迷哦！田中小姐还是《女神异闻录 PERSONA3》的忠实FANS，游戏刚发售她就已经在自己的BLOG里写上了游戏进度。（不知道当她遇到自己配音的桐条千鹤时有啥想法？）既是声优同时也是歌星的高桥直纯也会玩游戏哦，不过他的理由就十分牵强了——在为《遥远的时空中》配音时，高桥决定用女主角去追求自己配音的那个角色……

至于艺人，其中擅长游戏的也绝对不在少数，超级明星宇多田光就十分喜欢《俄罗斯方块》，而东大毕业的大美女菊川怜则对“《真·三国无双》系列”情有独钟，中日混血的金城武休息的时候也常常在玩游戏，前几年因为《情深深雨蒙蒙》大红的古巨基甚至连发售的CD名字都与游戏有关……当然，其中也少不了上世纪90年代末靠《古惑仔》大红大紫的“伊面”郑伊健，他可是迷恋游戏成名——“就目前来讲，我觉得女朋友都比不过游戏机重要，我可以不谈恋爱，但是不能少了游戏机。”看来伊面对游戏的热爱已经到了啥都不要的地步了……

10佳游戏主题蛋糕

前段时间一个喜欢游戏的老友过生日，我想了半天最后还是没能想出什么具有创意的礼物送给他。如果早点看到这个消息情况就大不一样了。今天我们就针对众多以游戏为主题的蛋糕来一次评选活动。亲爱的读者朋友，如果再遇到你或者你的玩家朋友过生日，不妨按照下面的评选结果订做个别致的生日礼物吧，绝对是独一无二的佳品。

NO.10 这一滩就是以X360为主题的……我们姑且叫它蛋糕吧。造型一塌糊涂、材料粗制滥造、至于口感估计没有几个人愿意去尝试。不过正是由于涂抹在表面上的“Xbox360”字样，就将蛋糕的档次提升到次世代水平。该蛋糕勉强挤进10佳。

▲以游戏画面为主题实在是标新立异。当年作者一定非常痴迷这个游戏吧。

NO.9 该蛋糕还有个主题名字叫Asteroids（小行星）。蛋糕以当年Atari一款同名街机游戏为主题。蛋糕中间的那个三角形就是玩家操控的主机体了。作为一款射击游戏，《Asteroids》因为比较高的可控制性成了当时的流行游戏。

NO.8 居然还加入了一对“手柄”，我想凭借这对“手柄”该蛋糕就应该打入10佳行列。要是我就一定会先尝尝“手柄”味道如何，因为主机给人一种无法侵略的厚重感，都不知道从何下手好。如果蛋糕比例再掌握好点就更出色了。

NO.7 这么大的NGC还是都一次见到，而且还有一个手柄。且慢，原来这个手柄是真的……这一真一假反而降低了好感度。不过仔细瞧瞧，这个NGC侧面居然还保留有散热口，够专业的了，但实在看不清楚里面是否装备了风扇。

NO.6 又是一台Xbox为主题的蛋糕，这次外形的把握就好了很多，而且主机外壳上的修饰也比较精细。不知道哪个馋嘴的家伙已经迫不及待地动了这个蛋糕，已经出现了多少损伤。手柄难制作看来已经成为蛋糕们的共同难题。

▲其实完全可以将这款主题蛋糕量产化。

NO.5 哇，好精致哦！将还未发售的Wii作为主题，看来其手柄已经成为焦点中的焦点。这款蛋糕不但制作精良，而且题材也是独树一帜。请注意蛋糕表面的细节，刻画得都相当生动，甚至连“Nintendo”的字体也与实物完全一致，不简单。

NO.4 这对新人难道是SCEA的员工？照片整体感觉还蛮不错的。以PlayStation为主题的蛋糕终于榜上有名了，不过个人觉得以PS的灰色作为蛋糕的主题实在倒胃口，而且还将手柄插入蛋糕中，未免有点不卫生吧。

NO.3 蛋糕的主题名为“Intellivision”，是一款诞生于1979年的家用游戏机。凭借这种高度的怀旧情怀，该主题蛋糕成功入选前三甲之列。仔细观看你会发现这款蛋糕的做工十分精细，主题部分由柠檬奶油冰淇淋构成，手柄部分是由巧克力制成的哦。

NO.2 惟一一款以游戏为主题的蛋糕成功摘得本次评选的亚军席位。厚重的各色奶油实实在在地包裹出一个《块魂》的造型，蛋糕将游戏中那种集万物于一身的主题表达了出来。如果能添加更多杂七杂八的修饰就完美了。

NO.1 神秘的冠军蛋糕终于揭晓了，显然Xbox主机已经深入到欧美人民的生活中，本次入选的10款蛋糕中就有4款来自Xbox家族。这款Xbox蛋糕入选冠军应该是人心所向的结果。蛋糕的方方面面都做得非常认真，甚至还用奶油“刻录”了一张光盘……作者真是用心良苦。

游戏还能治疗眼疾？

目前英国的Virtual Reality Applications（拟真应用软件）研究小组完成了利用游戏加强弱视病人视力的试验，并证实在治疗弱视方面，3D游戏可能比传统的治疗方法更加有效。传统的治疗方法需要病人佩戴眼罩超过400小时，甚至长达几个月的时间后才会产生效果，而通过游戏达到治疗目的的方法则只需要[illegible]个小时。

但是大家并不要乐观地认为任何的3D游戏都能达成这样的效果，据研究小组的人员透露，该疗法只能使用特殊设计的游戏和视频配合才会收到效果并且目前分别针对强视和弱视显现不同的软件都在顺利地开发当中。

这种疗法无疑会带给那些不能坚持长期佩戴眼罩的年轻病人希望，而且某些希望改善视力从事特定行业的人都会成为受益者。研究人员也正计划进行更多的试验，以确定这项具有重大意义的新发现是否会造成某些负面作用，以及发现治疗的过程中还需要用到的设备。

▲不知[illegible]疗法呢？

&3DM-SM

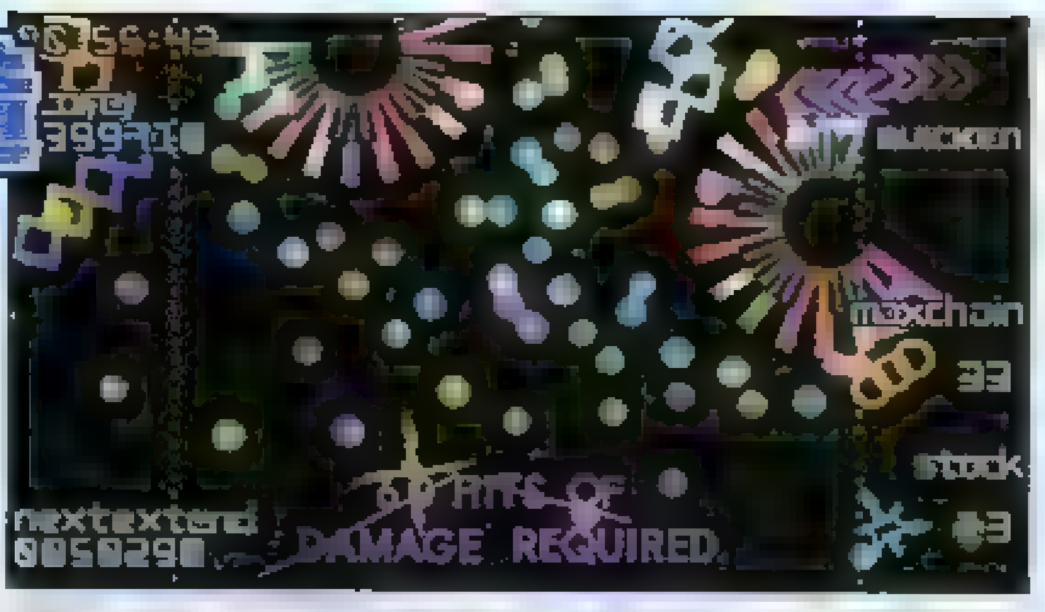
自爆的快感 真正水口制造

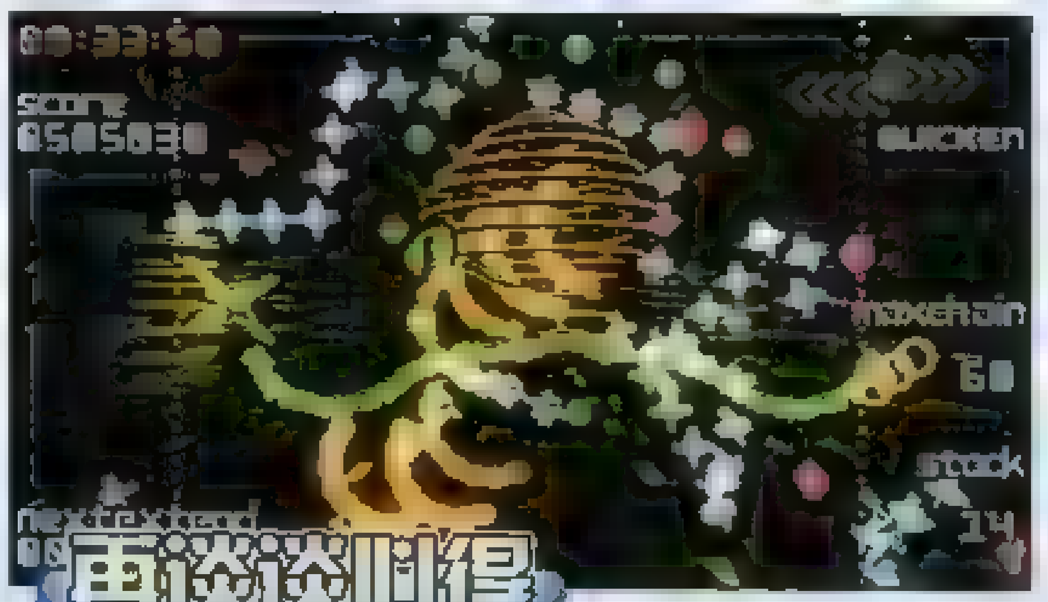
胜负师提供

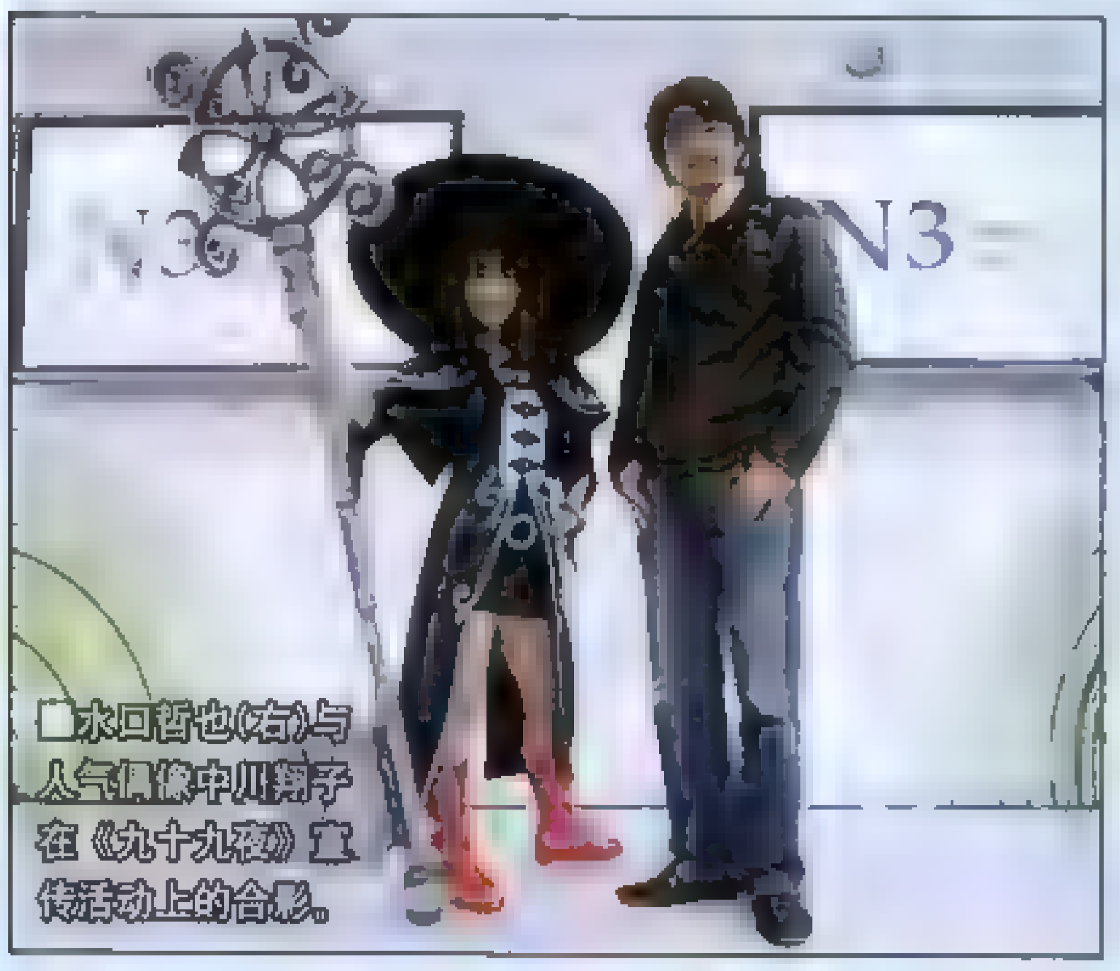
先说说感受

《EVERY EXTEND EXTRA》(音乐爆破)就如同《Rez》和《Lumines》等有着水口哲也标签的作品一样，总有着古怪的名字，且总是对声光、音乐、节奏与操作的完美结合有着近乎癫狂的执着。在这种执着之下可以让游戏画面极度抽象，可以让游戏音乐没有传统意义上的旋律，而游戏内容里也没有曲折纷繁的剧情，当然也没有了角色的设定，你操作的可能只是一些由点和线组合而成的几何图形。但就在这看似成本低廉的“同人游戏”(注)中，我们却可以得到别样的视听享受，领悟深邃的哲学思想，以及最本源的游戏感动。(注:《音乐爆破》原为一名叫Ω的玩友制作的同人游戏，后被水口哲也相中，重塑之后投放市场，PSP 版中附送了同人版的《音乐爆破》。)

当然，水口哲也过分超前和边缘的风格化设计理念，也必然使他的作品在玩家接受程度上形成两极分化，会有少数像胜负师这样趋之若鹜、玩了个通宵还兴致盎然的，也有玩了十分钟就嚷嚷着“这……这是什嘛东西”的，其FANS向和CULT程度显而易见。而且《音乐爆破》的另类风格更接近于《Rez》，比如每一关都有着不同的主题，BOSS战突显游戏精髓，普通关卡取得高评价才能看到隐藏关卡等等，都是似曾相识的设定。只是游戏音乐的节奏感强于旋律感，因此不比拥有动听音乐的《Lumines》那么大众化，最终要像《Lumines》那样全面开花的可能性相当小。但我还是希望崇尚个性、特立独行的玩家能够尝试一下这样的作品。






■水口哲也(右)与人气偶像中川翔子在《九十九夜》宣传活动上的合影。

再谈谈心得

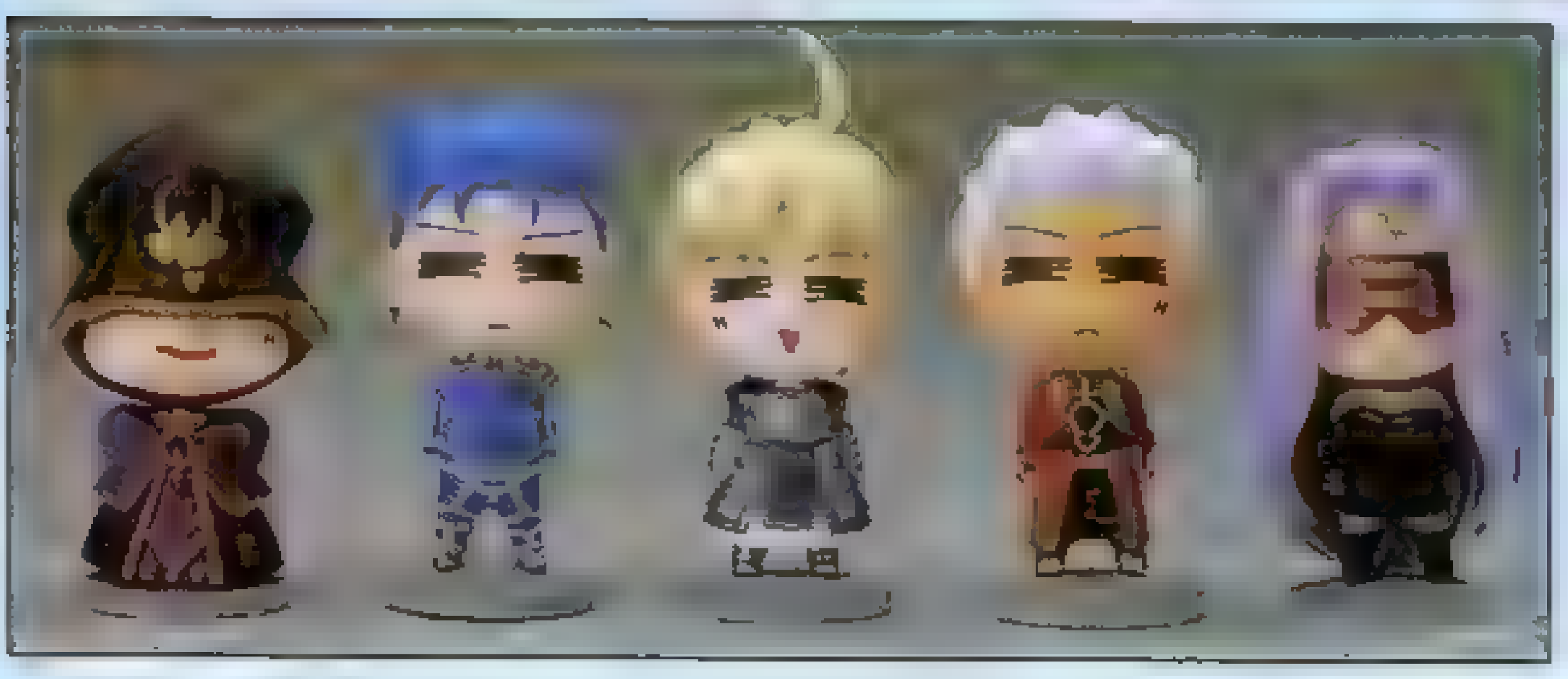
有不少人反映“这个游戏玩不懂!”的确，《音乐爆破》上手比较困难，建议玩家先打开OPTION中的TUTORIAL，看看教学会很有帮助。之后谈一下自己的心得：一开始优先加红色水晶以加快杂兵的出现速度，这样才能有更多机会取得高连锁。但加6个红水晶后就不会出现红色杂兵了，必要时可以自杀，让红色杂兵再度归来。如能以7级或8级速度面见BOSS，那会相当有利。多使用蓄力和定点爆破(按L或R键)，在杂兵聚拢时形成高连锁。爆破后会有一定的无敌时间，趁此机会可多加一些水晶，死亡时要利用无敌时间尽快捡回散落的红水晶。炸掉大型敌人后出现的加时间的黄水晶也是取得高分的要点，因为可以延缓BOSS出现的时间，就有更多机会杀杂兵赚分。评价的惟一标准就是得分，但命数和时间不足会导致GAME OVER，所以在BOSS战时还是要确保一定的命数。高评价时会走向上的分支，此时BOSS战难度会上升，但要看到两个隐藏关卡，就要取得全关卡高评价，这些难缠的BOSS是一定要攻克的。所以，爆破手们请加油吧!

模型盛会WF2006夏召开在即 Goodsmile公布会场限定品!

十六夜提供

8月20日，每年两届的著名模型展WONDER FESTIVAL 2006 SUMMER(简称WF2006夏)即将在东京国际展览馆举行。在模型展上除了能够一睹达人精心制作的参展作品以及各大厂商预定发售的怨念物外，还有一个很吸引人的地方就是只在展出当日限量发售的物品，也就是传说中的“会场限定品”。

作为“铁三角”之一的Goodsmile近日公布了将于本届WF发售的会场限定品“风云伊莉娅城”。作品的原型来自去年年底发售的PC版游戏《Fate/hollow ataraxia》(《Fate/stay night》的续篇)中附带的迷你游戏。相信熟悉“《Fate》系列”的读者对这几位一定都不会陌生，而臃肿的脸颊加上懒散的眼神，让人只能感到一个字——贱(笑)。相信随着开展时间的临近，还会有更多稀奇古怪的玩意公布，而“模型地带”也将会在当期为大家进行报道。



▲伊莉娅和她的Berserker。那张傻笑的小胖脸真是无敌了，而身后巨大的“Berserker车”其实是个储钱罐。

◀除了伊莉娅外，还会附带其他5个人，从左开始分别为Caster、Lancer、Saber、Archer和Rider。其中Saber更是配有两个装備。

索尼公开网络多媒体便携设备

[illegible]

NT&3DM_SM

伤痕！DSL的勋章！

这是美国玩家Jacobian回家后看到的恐怖一幕：家里的宠物狗正趴在地毯上津津有味地咀嚼着他刚买的NDSL掌机……虽然Jacobian在第一时间将可怜的NDSL抢救了下来，但掌机已然变成了下图中所示的样子……

但令人惊讶的是，这台NDSL居然还可以开机玩游戏。显然狗只喜欢边缘的塑料味道，对中央的显示屏幕不感兴趣。为此，Jacobian抱着一线希望打通了任天堂的客服电话进行求救：

任：这里是任天堂美国客户服务中心，请问有什么可为您效劳的？

J：有，呃……我的狗吃了我的NDSL。

任：(忍笑)Oh，my God!

J：没错，掌机一侧已经变得支离破碎了，我只是来确认一下有没有什么办法可以修理，价格上不至于比买一台新的还要贵。

任：呃，这要看破坏的程度……

J：方向键边缘的塑料全部都被啃了，有许多牙印，但还可以开机。

任：喔，听上去好像修不好了。

J：我不这么认为。

任：你说这是NDSL？你刚买的吗？

J：是的，一个月前才买的啊。

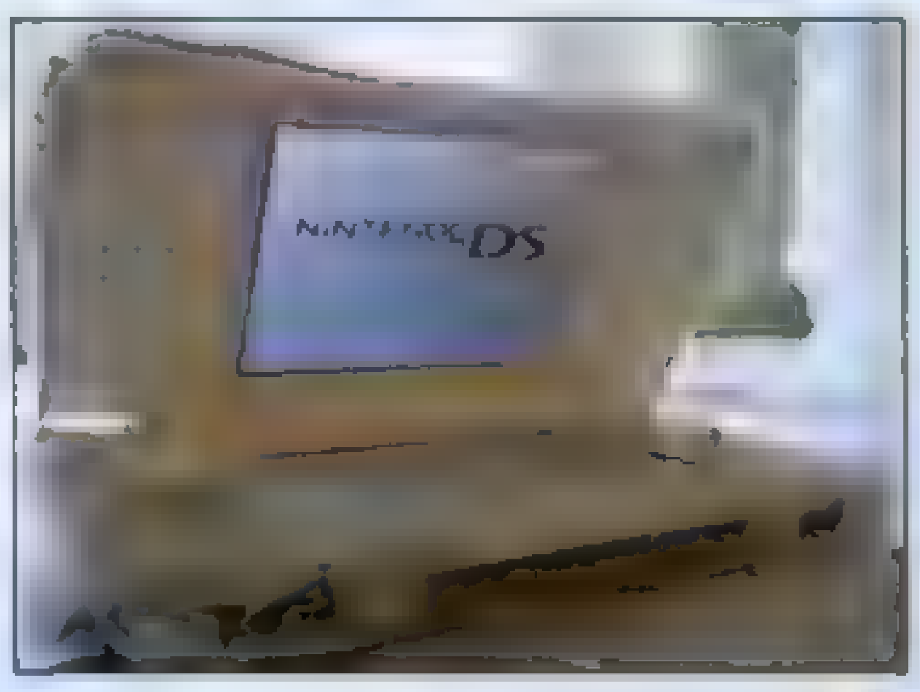
任：啊，这就麻烦了。一般来说，我们修理机器会收取很贵的价格，现在让我看一下有没有什么更好的办法。

J：太感谢你了！

任：（敲打键盘的声音）……好吧，这看上去可以修理，费用为50美元，这样可以吗？

J：……

唉，我们是该说任天堂的东西质量好呢，还是该说任天堂太JS了呢……



本来想凭借多年的游戏经验列举出这幅"神图"中的全部游戏人物，但当我数到第97位游戏人物时大脑就有点不太清醒了，仿佛自己已经被淹没在它们中间一样。由于"神图"题材时间跨度巨大，而且涉及的游戏数量众多，所以我只能放弃当初那个有点不自量力的想法，把这个伟大的工作留给读者[illegible]。据说这幅作品的作者是一位任天堂的超级支持者，他（她）创作这作品的目的是希望让这些经典游戏全部能够陪伴到任天堂即将推出的新主机"Wii"上，表达出一种美好的狂想。看这幅作品的时间越久就越佩服这位作者游戏经验的深厚，甚至连某些游戏的剧情和系统都在画中进行了表现，勾起了我不少的回忆。现在许多官方类似全家福式的作品都缺乏这种动人的整体创意，往往都是[illegible]图片拼接而成，这样的作品自然少了那种值得一看再看的魅力。

街机的快感
北通仿街机摇杆BTP-4118赏评

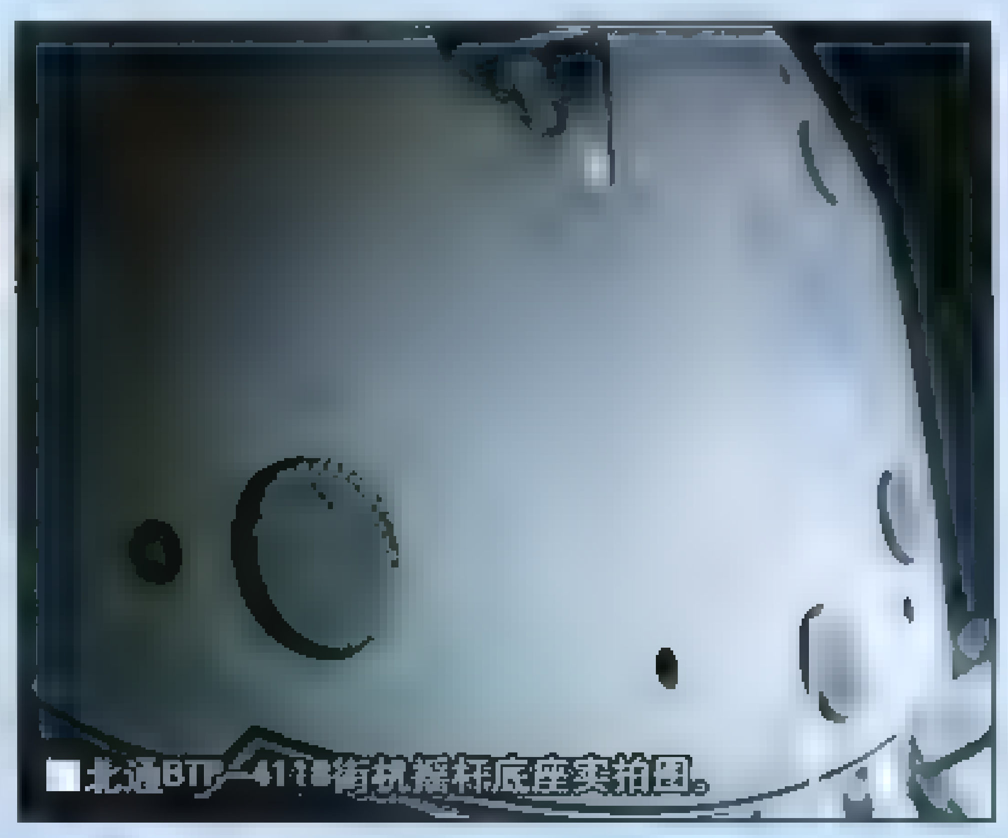
在PC上体验街机的感觉，不仅需要模拟器游戏，同时还需要一个十分合适的游戏摇杆。多年来北通电子一直致力于游戏硬件周边，不论是手柄还是摇杆都力求让玩家体验原汁原味的感觉。这款型号为BTP-4118的外设产品延续了北通的一贯风格，包装十分简单，其中包括说明书、保修卡和一个游戏摇杆。在防伪方面北通联合中国质量监督检测协会，推出数码防伪标签，让广大消费者能够以最简单的方式获知产品真伪，及时保障自己的消费权益。

从外观上看去北通BTP-4118摇杆给人的感觉还不错，银灰色外壳极富金属感，通体磨砂处理，纹路均匀且手感细腻，颜色也很适合大多数人的口味。左右290mm、前后215mm和上下100mm的尺寸比较适合中国人的操作习惯，在紧张的电脑桌上不会占用你过多的面积。而且通过摇杆上的指示灯，玩家可以清晰地知道现在摇杆正处于什么样的状态。BTP-4118摇杆的表面材料采用了硬质塑料，在玩家体验游戏的时候可以放心地使用。

北通BTP-4118控制杆的晃动不是很大，因此可以尽量避免因为玩家动作过大而导致摇杆本身挪位。摇杆的手感较好，握球设计非常适合玩家的各种握姿，无论你是抓式、夹式都能有足够的活动空间，不会因为摇杆的高度和空间不够，导致玩家在长时间的游戏中，手受到伤害。摇杆的角度准确率也很高，在进行格斗游戏的时候，能够准确地识别玩家所输入的指令。

此款摇杆内部采用韩国高品质街机原配件，据数据显示其关键部件可使用100万次以上，为行业内最高标准。按键的灵敏度也让人十分满意，按键的动作延时小于0.1秒，而且在长时间的游戏过程中没有出现卡键的状况。除了我们常见的开始、选择及清除键外，还有连发按键，方向摇杆及按键均具有独立连发功能，并配有蓝色指示灯，如此设计对于玩家来说真是福音降临。功能键设计的位置很适合大多数的玩家习惯，而且避免了在游戏过程中误按功能键的现象。

■北通BTP-4118街机摇杆实拍图。


■北通BTP-4118街机摇杆底座实拍图。

此外，北通BTP-4118摇杆的USB接线也达到2.5米有效线长度，玩家可选择的距离大大增加。在摇杆的USB接口处设计有防磁环，大大地避免了由于外界干扰而带来产品灵敏度下降的问题。在产品的背部设计了六个橡胶皮垫，主要的作用就是避免摇杆在游戏过程中晃动，这样的设计显示出了厂商的用心。

总体来说，这款摇杆在实战中的感觉的确不错，而且反应也比较灵敏，在角度的设计上也能够照顾到绝大多数玩家的要求。为了照顾一些新玩家，北通摇杆还在说明书中介绍了摇杆与电脑连接和设置的方法，只要按照其中的说明设置就可以了。有兴趣的玩家可以考虑去游戏店亲自实践一番。

绘梦人

姓名	丹野忍 Shinobu Tanno
性别	男
出生地	茨城县
生日	1973年10月23日
毕业院校	立命馆大学文学系

虽然提起丹野忍的名字，游戏玩家可能会比较陌生，但这个1973年出生的年轻人现在已经成为了业界著名的插画师，在插画、动画、游戏等各个领域展现着他独特的个人魅力。丹野忍的画作以油画为主，他将西洋的油画风格与日本传统的和风结合起来，创造了一种属于自己的绘画风格——人物纤细唯美，背景又有着欧洲特有的强烈色彩感。而最让人吃惊的是，丹野忍并不是学美术出身，他是立命馆大学文学系毕业的学生，1997年才开始以自由插画师的身分出道。丹野忍参与制作的游戏不是很多，但几乎每一款游戏都在视觉上给玩家留下了强烈的冲击！

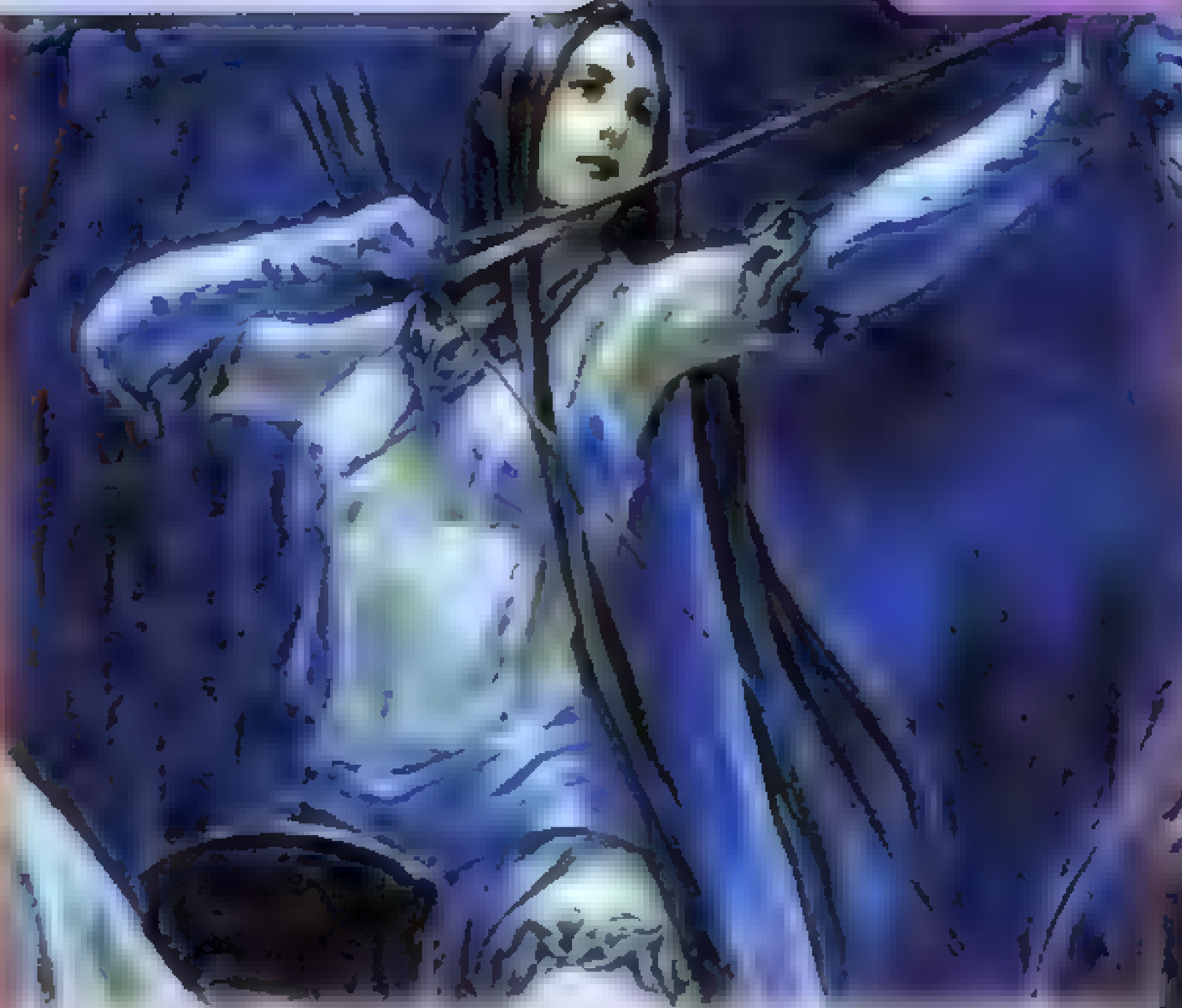
汪达尔之心II 天上之门

作为一款经典战棋游戏的续作，Konami采用了当时尚未知名的丹野忍为《汪达尔之心Ⅱ 天上之门》制作游戏封面和宣传画。丹野忍的风格很好地衬托出这款游戏所透露的历史感和厚重感，3张图画都很好地体现了游戏中那种充满宿命感的骑士之风。

&3DM-SMV

《战国梦幻》是由Banpresto制作的SLG，游戏的舞台是日本战国时期，玩家的目标是通过内政、外交、战斗等途径统一整个国家。因为本作是在PS末期发售的作品，因此知名度不是很高。而本作的游戏封面就是由丹野忍绘制的。

战国梦幻



田中芳树

在这里提这位以写架空历史闻名的作者，是因为丹野忍的很多作品都是为田中芳树绘制的。早在1998年的时候，他就为田中芳树最著名的小说《银河英雄传说》绘制了第十本《落日篇》的封面。同年，他还为田中的另一本小说《梦幻都市》绘制封面。而从2003年开始，由光文社出版的新版《亚尔斯兰战记》，封面全部由原来的天野喜孝换成了丹野忍，能够接替天野大师为《亚尔斯兰战记》绘制封面，丹野忍的功力可见一斑。

上杉谦信和豹头人

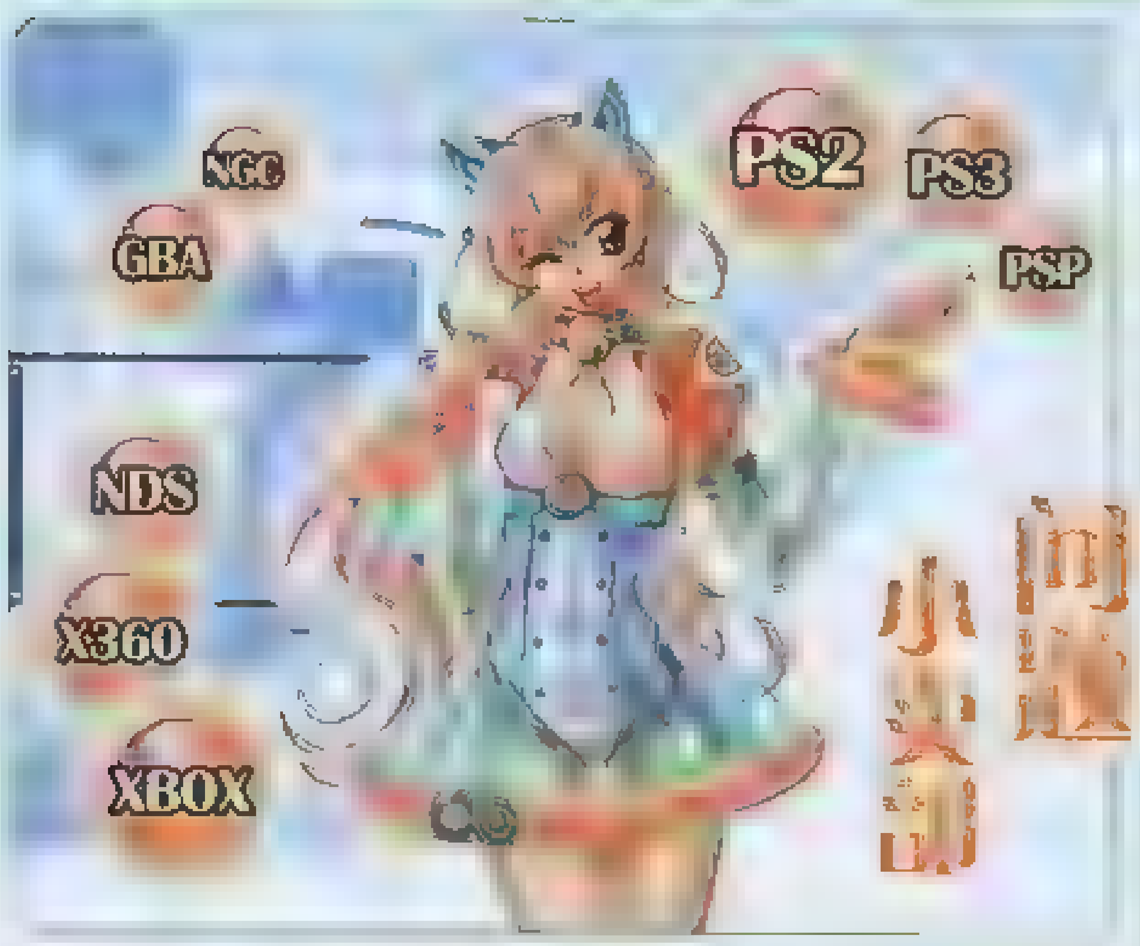
丹野忍之所以能够迅速窜红，很大程度是上由他们所引导的。由栗本薰所著的《Guin Saga》是一部讲述出身不明的豹头战士的奇幻小说，目前已经出版了88册，如果加上外传这个数字就更大了。从2002年8月开始，丹野忍便为这部小说绘制封面，在短短的3年时间里，他一共为其绘制了25张封面。《Guin Saga》的成功让丹野忍的名气逐渐提升，成为广为人知的插画家。上杉谦信则是小说家近卫龙春两部小说《毗将星传》和《上杉神将传》的主角。虽然是讲述日本战国时代的故事，擅长油画的丹野忍为其绘制的封面丝毫没有半点违合，油画独特的质感将这位军神的风姿表现得淋漓尽致。

2005年底丹野忍终于推出了自己的第一本画集《永远的残照》，收录了自己从98年出道开始的大部分作品，也对自己7年的画师生涯进行了一个总结。在这漫长的时间里，丹野忍经历从文学系向画师转变的艰难过程，今日的成就不是他偶然获得的，相信在以后的日子里这位年轻的画师将为我们带来更多让人惊叹的作品。

主要作品一览

时间	作品	备注
1998	游戏《汪达尔之心Ⅱ 天上之门》	封面 宣传画
1999	游戏《战国梦幻》	封面
1998–1999	小说《上杉神将传》	封面
1999–2004	小说《亚尔斯兰战记(重制版)》	封面
2000–2001	小说《毗将星传》	封面
2000–2004	小说《龙之默世录》系列	封面
2002–2006	小说《Guin Saga》系列	封面

& 3DM



友情提示

有条件的玩家在询问主机或者硬件的价格时，不妨附上自己在当地所了解的价格，这样胜负师也能更好地根据编辑部所在地的参考价格给出更好的购买建议。

硬件 Hardware

敬爱的胜负师，这里有几个问题希望能够得到你的解答。①NDSL目前在天津的售价为1160RMB，不知道算不算正常呢？②NDS和NDSL在性能上有什么区别吗？③将于11月发售的PS3是否会支持PS2游戏呢？[天津 朱超]

①关于这个问题，胜负师专门咨询了本地的电玩店，得到的反馈为1180元左右，和你所给出的价格大致接近，相信应该是属于正常的情况。② NDSL跟NDS在机能上并没有太大的区别，不过体积上却小了很多，整体的外观和造型也更加时尚，而且最大的特点是比起以往的NDS，屏幕的亮度提高了不少，并且还可以根据自己的喜好自动调节亮度。③PS3官方已经公布会全面兼容PS2的游戏，因此大可不必为更换主机后无法玩到曾经的经典游戏而担心了。

阿胜兄你好，我冒着不能被抽的风险来到小卖部，你可一定要卖点东西给我啊。①PSP用记忆棒玩ISO游戏时断电，会不会有烧掉的危险呢？②NDSL刷机后是不是就不能玩正版了呢？[郑州 韩志威]

①你所说的情况并没有想象中的那么糟糕，如果遇到中途断电的情况，是不至于烧掉记忆棒的，如果你忘记中途存档的话，那么你的努力就……②NDSL刷机后仍然可以玩正版游戏的，因为刷机的原理只是为了不用在主机上插入引导卡，就能运行烧录卡中的游戏，并不会对正版游戏的读取造成影响。

由于是第一次给编辑部写信，希望下面的问题不会让胜负师见笑。①NDSL是什么的缩写呢？②NDSL的刷机会造成什么不良的后果吗？③可否简单介绍一下现在市面上比较流行的烧录卡和价格呢？[重庆 Emily]

①NDSL的全称为Nintendo Dual Screen Lite。②关于刷机的副作用曾有玩家反应过一个问题，就是以现在的刷机软件刷出的NDSL，其4段背光调节的功能可能会丧失，亮度大约只能固定在2级亮度的位置，不过2级亮度已经属于大家都能够接受的范围，并不会对玩游戏造成太大的影响，你不妨作为刷机时的参考。③现在市面上被大家所熟悉的应该算SC和M3两种系列的烧录卡了。SC卡对游戏的兼容性不错，而且价格也比较便宜，大约在250元左右；M3卡则在综合性能上略胜于SC卡，并且多数采用小巧的设计，能让NDSL整个外观更加清爽，稳定性和游戏的兼容性都不错，但是价钱也会相对高一点，大约需要480元左右。

胜负师你好，UCG158期上的特别企划介绍了X360的许多方面，而最让我感兴趣的就是X360的配件能在电脑上使用的消息了。为了想更深一步了解这方面的问题，我有以下几个疑问，希望能得到你的解答。①X360拥有USB及无线两种手柄，两种手柄的价钱分别是多少呢？②无线手柄需要使用电池，而它也有相应的充电包套件可以购买，是否充电包配备了无线手柄需要使用的电池而不用另外购买呢？③有线手柄被官方证实可以通过连接USB接口在电脑上使用，而无线手柄可以通过专用的无线设备接收器连接PC。那么接收器有具体的上市时间了吗？④具了解无线手柄的充电包是通过连接USB而充电的，那么是否就可以使用有线手柄的相同驱动程序，通过充电包连接USB接口而将无线手柄连接PC呢？其实我是想尝试通过充电包连接无线手柄到PC，再等待无线接收器上市，要知道投资无线配置要比USB的值得。[广州 陈嘉星]

①目前市面上这两种手柄的售价分别在280元、300元左右。网络邮购的价格会更低，但要小心被骗。②官方、组装厂家发售的充电包已经内置了电池，不需要另购电池。整个充电包其外型和手柄的电池仓盖一致。③现在还没有该设备确切的发售时间。④理论上从技术角度来说是可行的，但关键是微软已经有了无线接收器的发售计划，再发售一条将无线手柄变为有线手柄的数据线似乎没有意义，至于民间是否有厂家研制这东西则不得而知。

胜负君你好，本人初次写信，还请您多加指点。PS2本身附有AV线，那么S端子与色差分量线则用于改善画质，是否还要与AV线共用呢？它们中哪个画质更好呢？[安徽 赵云萧]

S端子和色差分量线都是不需要与AV线共用的，通常情况下，色差分量线的画质是最好的，这里我们以美版为例，在接上色差分量线之后，需要先进入PS2的“Syetem Configuration”画面，将“Component Video Out”一项更改为“Y Cb/Pb Cr/Pr”才能达到最佳的画面效果。

游戏 Games

个性十足的小编们，你们好！转眼半年的学习就要结束了，一直以来陪伴我的就是《最终幻想X》，虽然看懂了大部分的剧情，但至今仍然存在一个疑惑。游戏一开始为什么泰达所处的世界会遭受攻击，为什么他会来到另一个世界，或是他本是属于过去却来到了未来？游戏的中后期对这个问题作出了解释，但我看得不是很懂，我的理解是泰达一直都活在梦中，而那些做梦的人会发动战争，并且每次都会有一个城市作为牺牲品，一但这些人醒来，那么梦中的一切将不再存在。不知道这样到底对不对呢？请一定要解答啊！[武汉 彭良俊]

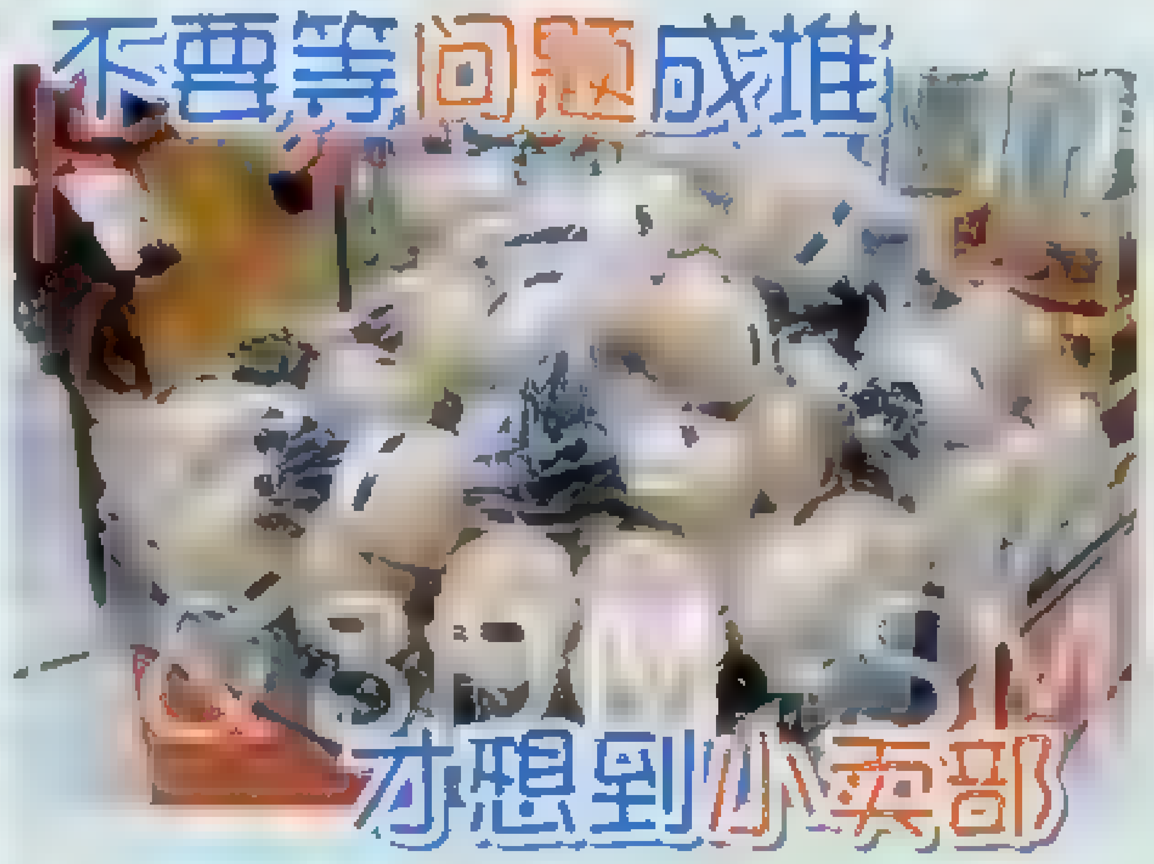
能够看到有玩家通过玩游戏来提高自己的阅读和理解能力，胜负师非常的高兴，也极力推荐大家多多去发掘一下游戏中的剧情魅力。其实在《最终幻想X》中，泰达生活的世界实际上并不存在，而是由祈之子所做的梦形成的梦之扎那尔港多，那个世界是虚幻的，也就是梦。那个梦实际上是1000年前被毁灭的扎那尔港多人民根据他们的记忆制造出来的乐园。他会到现实世界斯比拉，则是由于“辛”的缘故，把泰达带到斯比拉的“辛”是泰达的父亲杰克，准确来说是尤娜的父亲布拉斯卡的究极召唤兽所变化而成的，杰克为了让儿子解放自己而接触到了梦之扎那尔港多，而“辛”袭击城市则是出于破坏本能。所以也可以说泰达所在的梦之扎那尔港多是与现实世界斯比拉并行的，它像召唤兽一样存在于斯比拉某处，但有肉体的人是无法接触到的，“辛”本身就是幻光体，因此能前往那里。

有几个问题希望众小编不吝赐教。①《怪物猎人P》中的上龙骨该如何获得呢？我已经找遍了所有的敌人，还是没有见到这两个物品。②不知道我能否在UCG上找到关于LAN联机的文章呢？[上海 张振彦]

①上龙骨可以从バサルモス和ラオシャンロン这两种敌人身上剥取，或通过完成7星以上的“飞龙讨伐系”任务的奖励也可得到。②关于PSP的LAN联机方法，在154期UCG的104页上有专门的文章进行介绍，你不妨作为实际操作的参考。

各位小编你们好，最近和朋友玩《奥特曼格斗进化3》遇到了一个关卡，希望你们能够帮到我。在第八关中，是泰罗和一个怪兽打，等把怪兽打到第二形态后，就怎么都不能彻底打败，每次它都会自动复活，而且看形势会无限复活下去，具体的过关方法应该是什么呢？[南京 吴坤]

当怪物的血量少于20%时，是一直不会被击败的，你需要让泰罗和奥特曼依次被它击败后，再换上赛文才能收拾掉它，如果你一直不让泰罗战败的话，就会进入一个看似BUG的死循环，一定要注意！



流行玩艺

为您介绍最前沿的潮流资讯

刚刚写完这次的"猎鹰8号"，便惊闻猎鹰的主人——大卫·贝克汉姆未能入选新一届英格兰国家队的消息……关于新主帅麦克拉伦的这个决定，先不去计算会带来多少商业损失，关键是新的战术体系该如何去打？坎贝尔、乔科尔、鲁尼、欧文……当一连串的球星消失在这个大名单里的同时，麦克拉伦强硬的革新理念无疑给世人留下了深刻的印象，然而，其中的风险与压力自然也是如影随形的。新的英格兰队，一路走好。

Email: pop@ucg.com.cn　栏目主持：D·S

品味流行.MPG

《补给品》
主演
伊东美咲
龟梨和也
瑛太
白石美帆
首播日期
2006年7月11日

恋爱是什么？生活又该怎么样？生活在繁忙的都市中，你有没有稍停一下为生活奔波的脚步仔细思考？藤井南是一个就职于广告公司的普通白领，和所有的白领一样，她热爱自己的工作，有上进心，对自己的生活进行了完美的规划，朝五晚九地过着忙碌的生活。但是有一天，她遇到了一个奇怪的年轻人石田勇也——一个随着自己性子生活的打工仔，故事就这么开始了……

日剧《补给品》讲述的是都市人的普通生活，因为各种压力，所谓的白领小资们每一天的生活就像战斗一样忙碌，但真正静下心来思索自己为什么忙碌，得到的却只有一片茫然——现在的打拼是为了以后更好地生活——但如果不珍惜现在，未来又在哪里呢？给繁忙的生活一些补给，这就是《补给品》的真谛。

聆听流行.MP3

专辑名称	《太美丽》
演唱歌手	陶喆
唱片公司	EMI唱片
发行时间	2006年8月4日
专辑语种	国语专辑1CD
售价	38元

两年半前唱《黑色柳丁》的陶喆，再出现在我们视线里的时候，黑了，瘦了，和女朋友分了合了又分了……没变的是他的歌，尽管一切都听起来那么熟悉，不管是《忘不了》还是《太美丽》，旋律一度把人带回《黑色柳丁》时期。不过，毕竟时间过去两年多，新的《太美丽》听起来给人以疲惫的感觉，无论他的曲调还是他的假音，和两年前没有分别，一切都如旧。他熟悉的那个R&B领域，虽然没变，不过听众的耳朵却早已经被周杰伦占领，被他稀奇古怪的吐字不清和RAP占领。

新的"太美丽"少了以前专辑中《晚间新闻》或是《王八蛋》那种批判的味道，却添了温柔和浪漫，一个曾经锋利的男人，在歌声中变得沉稳，喜欢与否，全看个人心情。

推荐流行.RAR

蓝色猎鹰

战场上的骁勇武士最忠实可靠的伙伴就是他手中的利刃，而对于足球运动员来说，球鞋就是他的武器。Predator，原意为"掠食者"，也就是在银幕上威风八面的铁血战士，不过这个单词对于足球这项运动来说，还有另外一层含义——它是阿迪达斯公司最著名的球鞋品牌之一——"猎鹰"。时至今日，"猎鹰系列"已经发展到第8代，如今这个品牌的主要代言人都是世界各国的著名球星，比如卡卡、里克尔梅、巴拉克，当然了，还有现在我们看到的这双蓝色猎鹰的主人——贝克汉姆。这双蓝色猎鹰除了拥有猎鹰的一切特性之外，与其他款式猎鹰不同的是鞋身共绘制了10只狮子（英国人一向自诩为狮子），很恰当地诠释了"+10"这个Adidas近来一直在强调的概念。

数码流行.PDF

T30

参考售价：3000元

作为当今具有一定代表性的索尼T系列卡片相机，从2004年发布该系列的第一款产品DSC T1到2005年底，T系列已发布包括超薄的DSC-T7和具有"双重稳定"系统（光学防抖和高感光度）的DSC-T9等7款产品，可见，T系列作为时尚的符号已深入人心。今夏，索尼又全球同步发布了T系列的最新旗舰DSC-T30。

T30依旧延续了T系列的经典设计，其中包括滑盖电源、潜望式镜头、"双重稳定"等。相比前辈T9，T30在性能上有了一定的提升，例如："超级晶彩屏"的由原来的2.5英寸升到3.0英寸、CCD有效像素由600万提升至720万、最高感光度由SO640升至SO1000。值得一提的是，T30电池的续航能力有了很大的提高，即使使用了3英寸的LCD，T30仍能一次持续拍摄3个多小时，约400多张相片。

T30作为索尼的"时尚旗舰"产品，无论是浑然一体的机身还是曲线流畅的造型，都可以看成是一件艺术品。T30拥有贵族风情的银色和亮丽独特的黑色两种版本。另外，T30还支持640×480、30帧/秒的视频拍摄，如果你愿意，她时常还能友情客串一下DV的角色。

狙击流行.COM

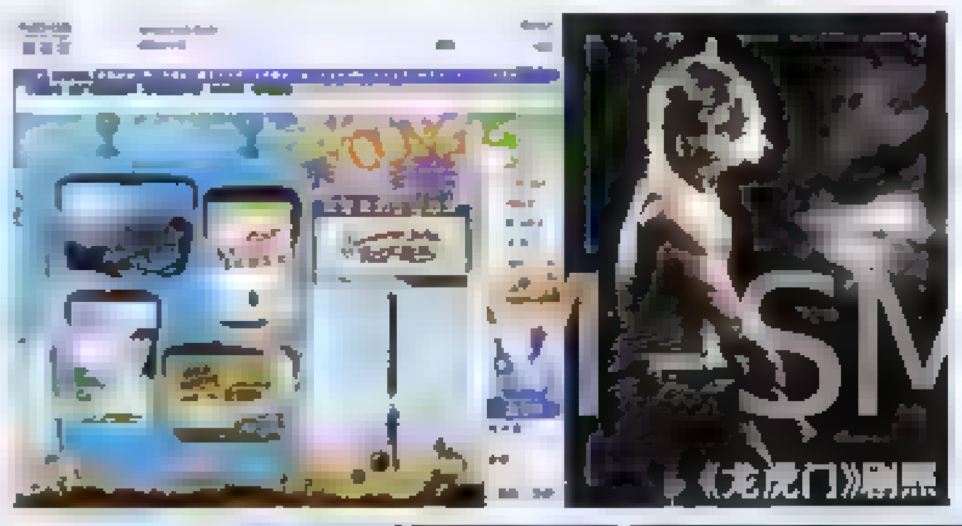
与《龙虎门》明星比"功夫"

——诺基亚推出在线电影社区"诺基亚电影梦工场"

甄子丹、谢霆锋、余文乐、董洁、李小冉，一众偶像和实力明星组合；惨剧、爱情、义气、神功、复仇，一系列经典剧情元素融于一炉——2006年暑期猛片第一波，广受关注的港产功夫片《龙虎门》已经在国内各大影院上映。近日诺基亚宣布，在《龙虎门》上映前夕，诺基亚在其青年社区网站http://www.nokia.com.cn/youth上推出了电影专区——诺基亚电影梦工场。而本期"电影梦工场"的主题正是《龙虎门》——带给年青人最酷炫的功夫和漫画语言。网站不仅提供独家壁纸和屏保的下载，还有更多的《龙虎门》电影内容，并邀请大家玩功夫游戏。

相信《龙虎门》这一改编自同名经典漫画的现代版功夫传奇将在今夏呈现给我们绝妙的娱乐体验，并将在年青人当中掀起新一轮功夫及漫画热潮。想象一下，绝酷的石黑龙打出诺基亚3250，弹指之间，音乐飞扬，马步稳扎，眼波斜转，仿佛利剑，已"伤"人无数……让人忍不住跃跃欲试。"诺基亚电影梦工场"则将满足大家的功夫热情，将"扫堂腿"、"狮子吼"、"大海无量"等功夫绝招悉数化入功夫游戏，让年青人在线体验功夫快感。

年青人充满创造性并富有娱乐精神，无论是电影、漫画，还是功夫、音乐，他们需要那些能打动自己内心的东西。可以肯定，《龙虎门》这样一部集漫画、功夫、音乐、电影等诸多年轻元素于一体的作品将深受年青人喜爱。诺基亚希望借《龙虎门》带给年青人更独特的娱乐体验，并致力带给他们包括运动、音乐、电影元素在内的多样性的移动体验和产品。



史诗般的故事 在新的大陆上展开

作为第一次全面转化为3D的系列最新作，虽然游戏的画面给人的总体感觉略有失望，但是出色的剧情仍然会带给玩家很大的震撼，慢慢体验到在大陆纷争中逐渐浮出水面的最大危机。更讲究策略的战斗、看似简单却又十分巧妙的技能树，新要素满点的妖精系统和丰富的隐藏要素都会让人玩得不亦乐乎，而多角色的叙事方式，也打破了以往系列“单线式”的故事模式，将时间跨度中人物错综复杂的关系和其中的感情纠葛都表达得恰到好处。追求游戏的画面或许无可厚非，但是只要能体验到游戏的精髓所在，又何乐而不为呢？

文 晴天

战斗系统

由于游戏画面的3D化，本作采用了全新的シームレスバトル(Seamless Battle)战斗系统，任何一个区域的敌人在地图上都是可见的，只要一方进入另一方的索敌范围后就会直接开始战斗，如果大家要想尽快的适应新的战斗方式的话，就千万要仔细阅读以下的详细解说。

战斗画面讲解

①地图

图中的蓝色圆点代表我方，红色代表敌人，绿色则代表中立势力。

②硬直槽

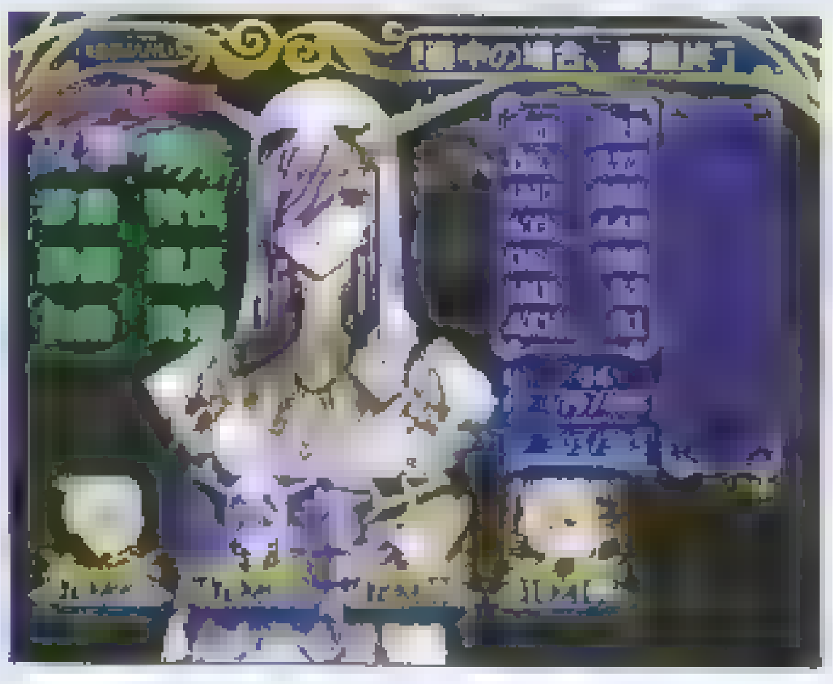
使用移动以外的指令都会使该槽增加，必须等待硬直时间结束才能执行之后的指令。

③状态栏

左右两边分别显示的HP和MP，当中间的绿色圆点变红时则说明角色处于异常状态。

实用技巧—

同伴指令菜单



攻击

选择好目标后，同伴会自动选择最佳路径进行攻击，如果中途玩家不下达其他指令，该动作会一直持续到战斗结束。

移动

利用十字键或左摇杆可以确定同伴的移动路径，在中途可以通过按下○键设定三个定点，移动结束后同伴会原地待机。

自动

选择后同伴会按照玩家在“思考设定”中的设定自动战斗。

防御

同伴会原地进行防御动作，之后受到的伤害都会减半，如果中途玩家不下达其他指令，该动作会一直持续到战斗结束。

魔法

选择好需要使用的魔法和目标后会进入“咏唱阶段”，咏唱结束后玩家可以选择“发动”立即使用魔法；选择“待机”则保持当前状态，可根据战况确定发动魔法的时间；选择“中断”则直接取消魔法攻击。

特技

特技都是有使用次数限制的，使用越强力的技能，所增加的硬直时间越长，因此一定要把握好发动特技的时机。

道具

使用持有的道具，相同道具的最大持有数为9。

装备

更换角色的装备。

游戏的参数设置

在游戏中按下START键可以开启系统菜单：

ステイタス

查看角色的能力，通过不断按下○键可以在装备、魔法、特技、スキル界面进行切换，将光标移动到对应的项目上可以查看详细说明，L1/R1键可以切换角色。

思考设定

在战斗中选择“自动”指令后，同伴就会按照在这里设定好的项目进行战斗，这样可以免去大家频繁下达命令的繁琐操作，按照每个角色的特点制定好行动方案，会使平时的杂兵战轻松不少，但是不建议在“剧情战斗”中使用。

攻击行动	
主人公に连携	和主人公一起攻击同一目标
通常	随意进攻敌人
弱い敌を攻击	优先消灭比自己等级低的怪物
味方を援护	优先保护处于咏唱状态的同伴

[illegible]	
全力	一直使用最强的魔法进攻
普通	保持自己的MP不低于20%
控えめ	保持自己的MP不低于50%
禁止	禁止使用任何魔法

[illegible]	
手动	发动魔法后需要玩家确认发动时间
半自动	只有发动范围魔法时才需要玩家确认发动时间
自动	不需要玩家干预，自动发动魔法

[illegible]
通过←→键可以对所有习得的魔法设定发动的优先顺序，1～6的数字中优先级依次上升。

[illegible]
和魔法类似，可以设定使用道具的优先顺序，1～6的数字中优先级依次上升。

©ATLUS 2006

妖精

第五章法妮尔加入后追加的指令。随着妖精能力不断地提高可以逐渐激活下方的五项指令：

[illegible]
搜寻迷宫中还未开启的宝箱数量

[illegible]感度判定
判断每位同伴对自己的好感度

[illegible]
提示玩家下一步需要做的事情

性格判定
判断主人公的性格

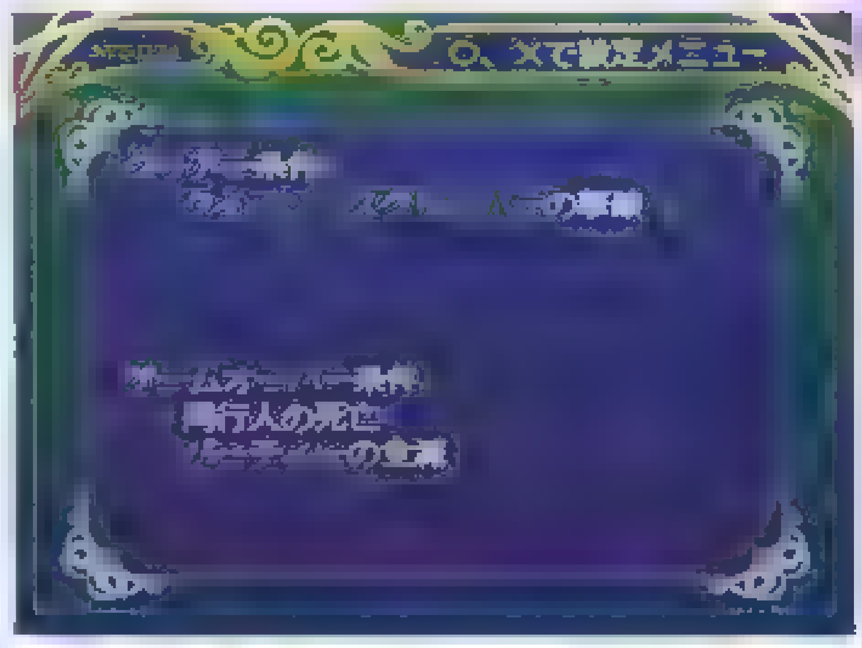
能力名称	战斗效果
物理攻击防御	LV × 2% 几率完全防御物理攻击
魔法攻击防御	LV×2%几率完全防御魔法攻击
仕返し	LV × 2% 几率发动反击
独り言	空闲时与玩家聊天

コンフィグ

这里可以进行有关游戏音乐和音效的相关设定，建议大家将"命令终了后の思考"一项设定为"再指示"，这样才会在战斗中确保行动的准确无误。

胜败条件

在剧情战斗中应该养成确认"胜败条件"的习惯，所有剧情战斗一共分为"Fail"、"Clear"、"Complete"三个等级。在保证我方不全灭的情况下，完成所有附加的胜利条件就会获得"Mission Complete"的评价，这样会获得更多的经验、金钱和技能点。



实用技巧二

辅助魔法可以在进入战斗前使用，这样在战斗中会节约不少时间，一定要多加利用。

GROWLANSER 技能树全面解析

在游戏中按下□键就可以打开"技能树界面"，整个界面上一共可以放置80个"技能プレート"(以下简称"技能块")，其中橙色表示魔法、绿色表示特技、蓝色表示被动技能。下面我们就为大家一步一步解说本作"复杂且巧妙"的技能习得系统：

获得技能

要想增强自己的实力，我们首先需要借助游戏中各种各样的武器和防具来获得新的技能。在商店中的购买界面中，指向不同的装备并按下□键就可以查看能够从装备上获得的技能，技能前的编号表示角色学习的顺序，并且只有"高亮"显示的技能才可以被角色所领悟。装备上该物品经过一定的时间就会出现"技能のプレートを手に入れた"的信息，这样我们就可以在"技能树界面"上放置该"技能块"了。

技能树操作

学习技能

将光标移动到"技能树界面"上的空白区域并按下○键就会出现之前通过装备所领悟的"技能块列表"，每个技能块的后方都会显示其连接方向，选择好技能并再次按下○键就会将技能块放置在"技能树"上。

设置技能

将光标移动到"技能树界面"上已经存在技能块并按下○键会出现"操作菜单"：

分岐操作
只有对指向后方有黄色圆点的技能块适用，选择后通过↑↓键可以改变技能块的连接方向。

[illegible]
更改角色所学习的技能块，且该技能块必须位于技能树的最左端，玩家一次只能锁定一个技能块，战斗中所获得技能点只会累计在被锁定的技能块上。

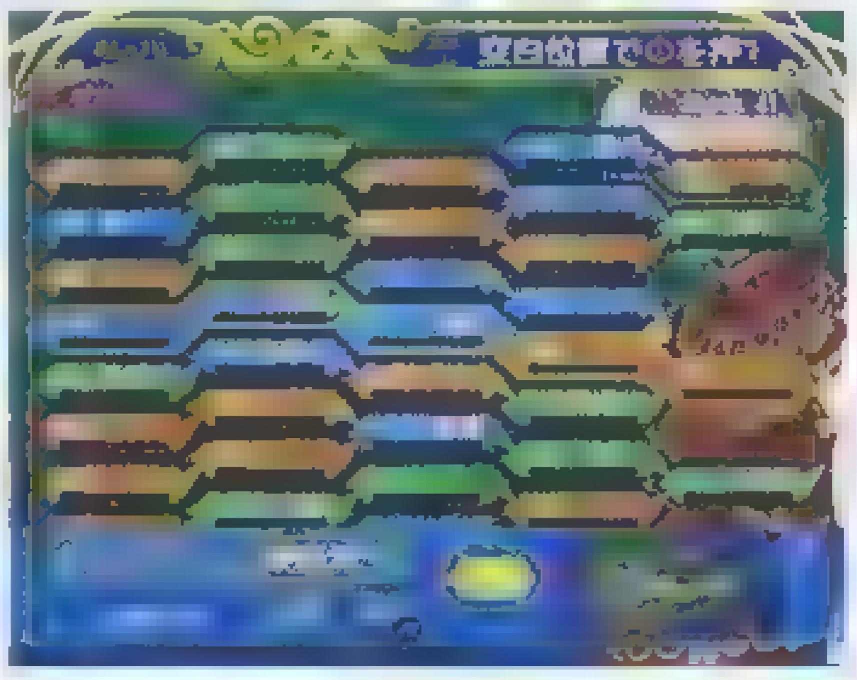
[illegible]操作	
通过使用不同的道具可以附加技能块不同的效果	
冥想修炼の香	增加单个技能块50点熟练度
明镜止水の香	增加单个技能块250点熟练度
上弦の月の镜	将下方向连接的技能块改变为上方向
下弦の月の镜	将上方向连接的技能块改变为下方向
新月の镜	将单一方向的技能块改变为可进行"分岐操作"的技能块
日食の镜	将单一方向的技能块改变为双方向的技能块
天地自在の札	将选择的技能块与同伴相同位置的技能块进行调换
转记传授の卷物	复制一个LV1以上的相同技能块给同伴
记忆崩坏の毒	消除已经存在的技能块

实用技巧三

战斗中只有消灭敌人的同伴才会获得对应的技能点，而"剧情战斗"后的奖励则是全员均等的。如果将多个技能块连接起来，那么在战斗中所获得的技能点就会平分在这些技能块上，虽然可以同时学习，但掌握的速度相对来说就要缓慢一些。

技能等级

"技能树"上每个技能块的最大等级为5，而同一技能的最大等级则为9，游戏中的对应关系为：技能等级=锁定技能块LV+未锁定技能块LV/2。以上公式成立的条件为存在两个以上同一技能的技能块，超出两个则依此类推，叠加后只保留小数点前的整数部分。



实用技巧四

(1)玩家应该以"优先学习技能"的原则来选择装备，而不要只注重装备的性能，建议在获得某装备的全部技能块后再更换新的装备。

(2)如果在战斗中想使用某高等级的技能可以直接按下□键更换，由于该操作不会增加硬直时间，在后期的战斗中一定要灵活运用。

GROWLANSER 妖精系统

妖精竞技场

大陆中一共存在5个妖精竞技场，与城镇宿屋的掌柜对话并选择"妖精コンテスト会场へ"就可进入，参照下表可以很方便的找到它们。与其中的女性受付员对话并选择"コンテストに参加する"，支付2000G就可以参加比赛，前三名依次会获得

城镇	竞赛部门
ゼルドックの街	淑女
ヤージェン村	艺术
王都フェルメンティア	运动
トトウア村	学术
王都ガイラナック	全学科

能力培养

与每个妖精竞技场的男司仪对话选择"トレーニングに申し入む"并支付一定的金钱可以提高妖精各方面的能力，当某项属性值达到一定程度时就会获得"特殊能力"。

妖精换装

满足特定的条件就可以获得科琳的换装道具，之后进入"妖精竞技场"选择"更衣室を借りる"就可以进行免费换装，以下是所有特殊服装的入手方法，大家可要看仔细了。

服装名称	获得方法
运动服	完成剧情战斗21后，与ゼルドック第一场景右上出口附近民屋内的村民对话得到"运动服の型纸"，再将其交给ヤージェン村道具屋附近民屋内的村民获得
メイドの服	与ヤージェン村法妮尔家中的仆人对话获得
学生服	完成剧情战斗34后，前往ジュワイナ村兰德家二楼与小孩对话获得
振り袖	在王都フェルメンティア王宫前的场景中与SFC会长对话，之后发展了5个SFC会员后返回与其对话获得
平和维持军 佣兵の制服	调查古代兵器控制室左上方房间内的蓝色闪光点获得
チアガール	在トトウア村触发ふとん犬的情节后，返回ゼルドック与第一场景上方第二间民屋内的市民对话获得
ビジネススーツ	完成剧情战斗41后，与ゼルドック第一场景右上出口附近民屋内的村民对话得到"スーツの型纸"，再将其交给ヤージェン村道具屋附近民屋内的村民获得
ドレス	完成剧情战斗49后，与ゼルドック第一场景右上出口附近民屋内的村民对话得到"ドレスの型纸"，再将其交给ヤージェン村道具屋附近民屋内的村民获得
着ぐるみ	找到所有的ふとん犬后，先与本部[illegible]研究室右上方屋内的[illegible]对话，然后再在トトウア村的宿屋与其对话获得
水着	斗技场完全制霸后，再通过"スレイヤー认定试验"下的"ヤクトクラス"挑战后的奖励

同时按下L1、L2、R1、R2、START、SELECT键可以快速返回游戏的标题画面。

GROWLANSER グローランサーⅣ

流程要点攻略 Story

注意事项 ①剧情战斗中所提及的"完胜条件"为达到"Mission Complete"评价的具体方法 ②流程中出现的地点都已经在下方的世界地图中使用数字标记，玩家可以通过查看地图迅速找到目的地

世界地图

1	トトゥア村
2	ボトラド族の里
3	王都フェルメンティア
4	カエルの岩
5	坑道
6	ジュワイナ村
7	妖精の森
8	リオレー村
9	ベルシェイド刑务所
10	ワースリー村
11	カイザリス岛
12	ザーランバの街
13	王都ガイラナック
14	ゼルドックの街（废屋）
15	ノーストール山
16	サウネイル遗迹
17	ノスシュバルトン
18	ヌナーン废墟
19	ヤージェン村
20	军火库
21	秘宝守护者の隠れ里
22	和平维持军本部

希莉丝

Role 1 赛尔德斯 セルディス

与木桶边的ネイラーン(雷拉恩)王国的士兵对话会获得重要道具"兵士のペンダント"和"友情のメダル"

Hint 使用L2/R2键可以很好地解决无法准确与NPC对话的问题。

从下方的出口离开就会遭遇第一场战斗，操纵赛尔德斯移动到敌人附近，使用普通攻击就可以轻松搞定

继续向下，为了营救即将被怪物吞噬的神秘男子，战斗随即展开

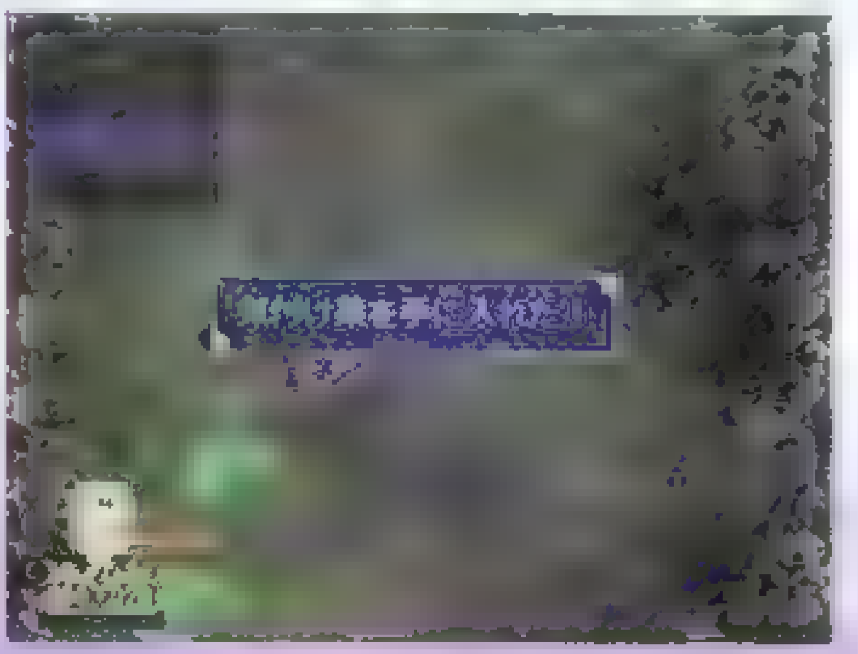
Hint 与商人对话并选择"グッズ购入"可补充道具，选择"记录をとる"后可储存进度。

Battle 1

完胜条件 所有NPC生存

战斗开始后，先沿右侧的道路消灭途中的敌人，然后以最快的速度赶到地图的下方调查尸体获得道具，否则一旦其被敌人击败就无法达成"完胜条件"。之后会出现瓦蕾特的增援，她会自动帮助玩家消灭袭击营救目标的敌人，随后出现的敌人增援也无任何威胁。

Hint 胜利后调查尸体可以获得"毒消し草"、"气付に药"和"回复药"。



胜利后调查地上的黑衣男子，之后瓦蕾特成为同伴，与其对话就会获得重要道具"大陆地图"

沿路向下到达王都ガイラナック的城门外，赶快上前帮助市民脱离危险

Battle 2

完胜条件 市民全部脱离并利用闸门消灭斯库立帕

地图上一共会出现三个因为惊恐而无法移动的市民，先利用右摇杆观察到他们的具体位置后，下达"移动"指令让瓦蕾特前往唤醒右下角的老年人和右上角小孩，而玩家则操纵赛尔德斯尽快赶到敌人附近的年轻人处唤醒他，必要时可承受攻击拖延时间。当所有市民都进入城市后会发生情节，让瓦蕾特在城门内待机，吸引敌人到达城门下方，当赛尔德斯发出提示后，让瓦蕾特攻击特殊装置"扉の留め金"后即可过关。

进入王都后，来到装备店右上方的宿屋与掌柜对话就会发生情节

在王都右边的场景中心处找到再次昏迷的アイザック(艾扎克)

Hint 与该场景内的老妇人对话会获得谢礼"秘传の伤药"。

来到之前艾扎克昏迷的地点与附近的市民对话会得到"烈火の魔导书"，从左方的入口离开王都

Hint 对任意角色使用"烈火の魔导书"会获得"ファイアアロー"的技能块。

一直沿路向上，在有士兵把守的场景中走左边的分支就会发生情节，为了保护商人的安全，救援行动随即展开

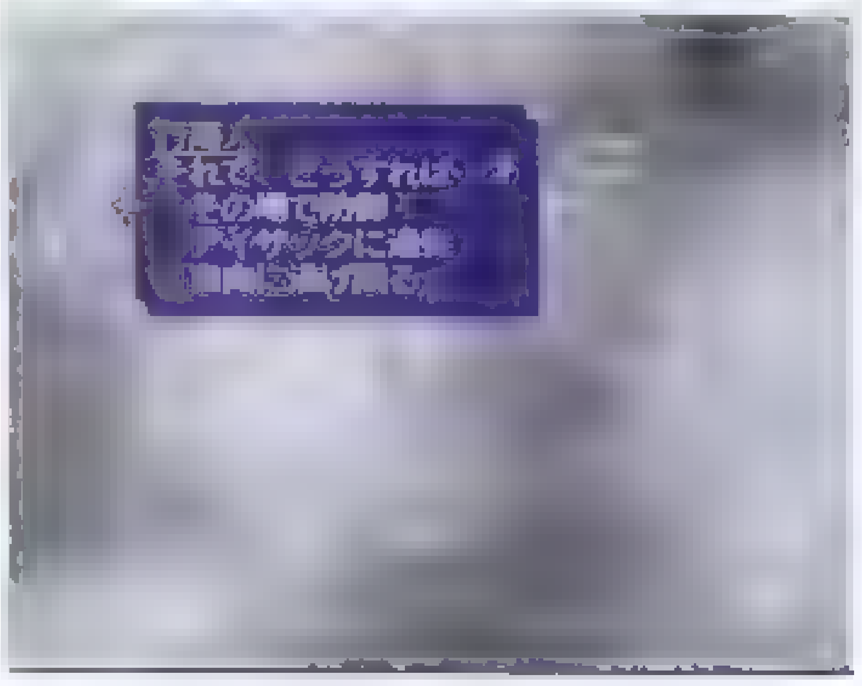
Battle 3

完胜条件 商人以及运输队生存

商人会固定出现在"废屋"左上方森林中，如果我方赶在敌人之前到达该地点会出现选项，建议选择"自由に逃げ回る"，这样其就会一直朝地图的右方移动，只要及时解决右方的敌人就可以顺利地突破包围圈。一定时间后会出现"盗贼头"的增援，只要集中攻击很快就可解决掉他。

从该场景左上的出口离开，一直沿路就会来到遗迹所在地

Hint 进入附近的"废屋"调查床铺可以免费进行回复，利用入口处的日记可储存进度。



遗迹中球状的敌人只能使用"ファイアアロー"魔法才能消灭，建议让瓦蕾特踩下沿路的石板后，墙壁上的机关就会亮起并出现敌人，此时操纵赛尔德斯调查亮起的机关即可打开前进的通路，在第一场景的尽头等待众人的则是再生魔动机兵，只有突破它的防线才能到达遗迹的最深处

Battle 4

完胜条件 解除地图上所有机关

基本战术和之前一样，需要踩下石板并调查墙上的机关才能攻击到最上方的BOSS，敌人的攻击普遍较高，注意及时回复HP。

继续深入后会遇见ベルナギ(贝尔那吉)博士，首先调查左侧墙上的机关，然后再调查右方的仪器依次选择第一、四项，启动上下两个房间中的机关就会打开最后的通路，来到下方的房间内调查仪器选择第二项，沿路就会进入遗迹的最深处

来到最后的场景发现了古代遗留下来专门用于消灭スクリーパー(斯库立帕)的古代兵器

离开遗迹后返回"废屋"的场景，向上来到ヌナーン村

Hint 调查ヌナーン村中的蓝色闪光点可获得"秘传の伤药"。

离开ヌナーン村后，返回王都ガイラナック调查右边第二场景入口附近的门

情节之后，阿岚要求众人带自己去看看古代兵器是否真像众人所说"拥有终结战争的力量"，带着他返回遗迹的最深处会发生袭击事件，一个自称为"正义战队"的组织想强行抢走古代兵器，马上和艾扎克一起联手击退他们

Hint 调查王都闸门附近的门并选择第一项会打开隐藏通道，调查其中的黄色闪光点会得到"回复力向上"的饰品。

在任何时候打开道具菜单，选择"贵重品"下的"大陆地图"就可查看整个大陆地图，图中闪烁点则为自己的所在地。

Battle 5

完胜条件　古代兵器未受到攻击

艾扎克的初始位置会被敌人围攻，使用防御指令就可以减少频繁帮其回复所浪费的时间。一定时间后地图上会出现“控制装置”(黄色闪光点)，如果没有赶在敌人之前拿到也不用担心，只要尽快击败持有它的敌人即可，击败三个以上的敌人战斗就会结束。

▼

胜利后与アラン(阿岚)对话发生情节，修复工作随即展开

▼

在“废屋”稍作休整后，前往王都ガイラナック就会与之前的盗贼团相遇，一场恶战再所难免

Battle 6

完胜条件　最后消灭盗贼头

由于一开始就被敌人从两面夹击，建议先使用“プロテクト”魔法提升自己的防御，这样就可以大幅减少我方受到的伤害。远方的弓箭手会使用回复魔法，使用瓦蕾特的高等级魔法尽快解决掉她们，剩下的盗贼头除了攻击较高之外，特技“强打击”还有一定几率附带“晕眩”效果，一旦中招使用“气付け药”解除即可。

▼

在王都ガイラナック入口与行商人对话会得到“ダイモントの指轮”，最后前往阿岚的家与瓦蕾特对话就会发生“求婚事件”

▼

在遗迹最深处与贝尔那吉博士对话

▼

Hint 此时与门口的阿岚对话可以选择一件武器作为奖励，再次与阿岚对话可以购买到新的装备和饰品。

▼

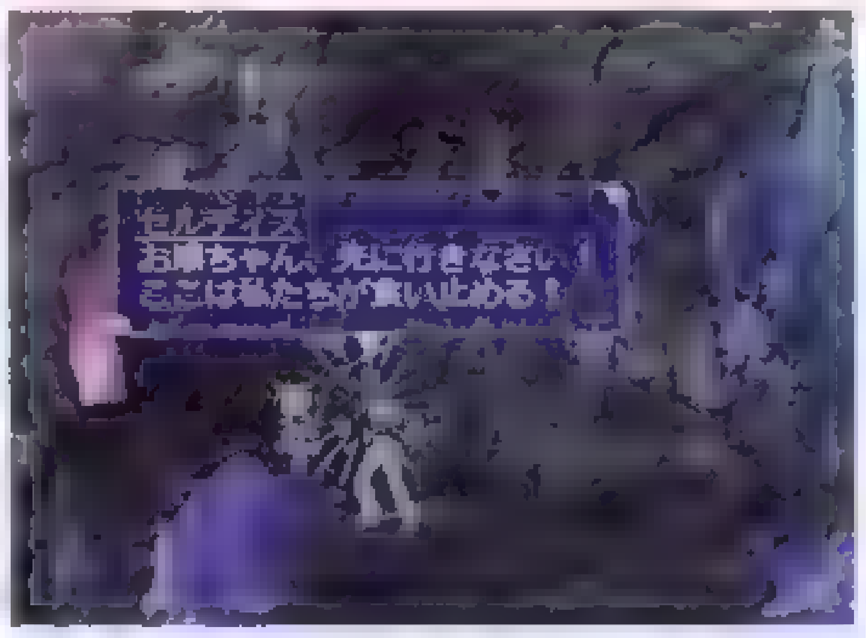
从“废屋”的场景一直往下就会来到海岸边，从左上的出口切换场景就会来到カイザリス岛

在地图的左方会发现一名神秘女子，随后大量的斯库立帕包围了众人，抓紧时间逃跑吧

Battle 7

完胜条件　击败两个以上初期配置的敌人

敌人会源源不断地出现，因此绝对不要恋战。初期地图上会配置有四个怪物，建议使用单体魔法消灭掉红色的低等级敌人后，操纵赛尔德斯到达地图的右方即可过关。



从地图的右上方切换场景会自动回到遗迹内部，与贝尔那吉博士附近的警备队员对话并选择“はい”就会实施行动，从地图右下方潜入敌人的阵营

Battle 8

完胜条件　运输队全部撤退且我方无人员阵亡

战斗前会出现布阵的选项，建议都选择第二项。之后从上方迂回来到堆放军用物资的地点就会引发“放火事件”，尽快消灭掉附近赶去灭火的敌人，然后再接近放火地点就可以恢复“火计”。一定时间后赛尔德斯会发出提示，仍然选择第二项后，我方的魔法师就会转而攻击运输部队，当运输部队全部撤退后(撤退途中千万不要击败它们)，消灭掉场景中所有的敌人，下达指令让艾扎克和瓦蕾特到达左下方的脱出点，最后操纵赛尔德斯到达脱出点即可过关。

Role 2 兰德 ランディ

虽然大陆的战争已经停止了二十年，但是随着大地能量地不断消耗，干枯的大地再也无法获得丰收，为了打破古往今来“战争总是由贫穷的人所发起”的规律，为了迎来真正的和平，希利特亚(シリルティア)王国的历史学家兰德开始了自己的旅程。

从右下方离开家，在十字路口走左上的分支来到王都フェルメンティア

▼

进入左边的宿屋与掌柜对话，在里面的房间与委托人对话后ビリィ(比利)加入

▼

返回之前的十字路口走上方的分支，与途中的士兵对话后从左上方来到施工地点

▼

与地图中心的シェリス(希莉丝)对话，正当兰德准备从上方的道路离开时，斯库立帕果然出现了，为了保护施工人员的安全，战斗随即打响

Battle 9

完胜条件　施工人员全部撤退

离兰德最近的施工人员会由于怪物的围攻而停留在原地，操纵兰德站在桥上堵住上方敌人的前进路线，随后使用LV5的“ブリザード”魔法配合比利的物理攻击就可以解决掉最初的四个敌人。一定时间后，地图下方会出现敌人的增援，使用强力单体魔法消灭掉它们，然后与还未脱出的施工人员对话并选择“逃げるよう伝える”，待全部施工人员脱出后，与希莉丝合力消灭掉最后的斯库立帕即可过关。

▼

胜利后利用右方的出口离开，发生巨大斯库立帕袭击事件

▼

叫醒一旁的比利，然后利用右侧的房间进行回复和记录就可以朝遗迹的深处探索

▼

下楼后在进入地图中心的房间调查桌上的书籍会得到“接着剂”的配方书，之后调查上方蓝色闪光点就会得到重要道具“青色の液体”

▼

Hint 地下一层右上的机械会不断地放出敌人，等敌人出现时进入封闭房间才能开启宝箱。使用除地属性以外的单体魔法可以轻松解决掉这种敌人，是练技能熟练度的绝佳之地。

▼

从另一侧楼梯上楼会遇见了希莉丝，调查石门并选择“はい”就会进行与斯库立帕的战斗

Battle 10

完胜条件　敌全灭

首先让等级最高的希莉丝上前拖延住斯库立帕，操纵兰德调查左方的黄色闪光点就会得到“绿色の锭剂”，之后在“道具”下的“贵重品”一栏使用“绿色の锭剂”就会得到“接着剂”，最后移动到斯库立帕旁边使用它就会使其的能力大幅度降低，最后一起合力消灭掉它即可过关。

▼

Hint 遗迹中出现的绿龙惧怕冰魔法、僵尸惧怕地魔法、亡灵法师惧怕火魔法，合理利用可以快速消灭敌人。

▼

与门口的探索队长对话后，带他返回之前在地下一层获得配方的房间就会发生情节，调查上方的书柜并依次选择每个选项

原路返回遗迹外，从左下方的出口前往王都フェルメンティア的宿屋，与掌柜对话进入里面的房间就会自动休息

▼

与前来拜访的帝国士兵对话，随后希莉丝加入

▼

从王都出来一直向上就会来到“カエルの岩”，先调查岩石上方的柱状机关会打开右方的石板，随后来到石板前就会发生情节

▼

由于离开机关石板就会复原，且依靠两人目前的力量还不足以破坏掉它，看来只有借助场景中特殊敌人的能力了

Battle 11

完胜条件　将三个以上的特殊敌人推到指定地点

此战玩家需要操作兰德将敌人“推”到石板上(中途不能击败敌人)，将最初的两个敌人推到预定地点后就会出现敌人的增援，建议让希莉丝站在地图中心，然后使用单体魔法就可有效阻止其他敌人的干扰，总共将三个敌人推到预定地点后，再消灭场景中除特殊敌人以外的杂兵，最后调查机关即可过关。

Role 3 罗克柏恩 ロックパイン

自从二十年前战争被“和平维持军”强制结束后，在大陆战争中不幸落败的雷拉恩王国仍然持续遭受着古朗格尔王国的入侵，为了夺回祖国的领土，为了使祖国再次复兴，雷拉恩王国的罗克柏恩将军来到了ヤージェン村。

选择第一项后与グローマー(古罗玛)对话，再与フェルナンド(费兰德)对话后得到重要道具“αからの书简”

▼

从右下的出口离开村庄后，再从左上方的出口切换场景，利用入口上方的缺口就会来到遗迹所在地点

▼

来到遗迹门口后会出现比利和学者的增援，移动到学者附近使用“αからの书简”，就在开启遗迹的入口时，斯库立帕出现了

Battle 12

完胜条件　阻止学者逃跑并全灭敌人

先操纵罗克柏恩牵制住斯库立帕，之后学者会发出“逃跑”的信息，立即下达命令让古罗玛或比利移动到学者的附近就会阻止他的行动，同时出现敌人的增援，只要保护好学者，最后合力击败斯库立帕即可过关。

▼

进入遗迹后，先调查左上方的机关并选择“はい”，利用出现的“隐藏道路”来到最后的研究室，原来这里是一座“生物兵器”的研究所，大量的斯库立帕都被捕捉到了这里用于实验

▼

调查地图中的蓝色闪光点后，再来到地图上方的铁门前就会发生情节

▼

返回与学者对话，之后利用文献上记载的方法打开了最后的铁门，这次出现在众人面前的竟然是ナイト级斯库立帕。

免费训练 在“妖精竞技场”中学习课程时选择“ドレーニングチケットを使う”可以使用“ドレーニングチケット”抵消当次学习所需的费用，该物品可以通过消灭敌人获得。

Battle 13

完胜条件　学者顺利脱出

情节之后比利会单独去阻挡ナイト级斯库立帕，同时周围的储存仪器中会出现六只怪物增援。下达命令让古罗玛站在铁门附近堵住左侧敌人的进攻，然后操纵罗克柏恩尽快消灭右侧的敌人（建议先冲到学者的右下方，这样他就无法到处乱跑，如果其被击败就无法达成完胜），在进攻时仍然需要注意使用罗克柏恩的“ヒーリング”魔法回复上方比利的HP（HP到达一半以下图标会在地图上闪烁），等学者脱离后，消灭掉除ナイト级斯库立帕以外的所有敌人，再让古罗玛和罗克柏恩先后到达脱出点即可过关。

▼

返回ヤージェン村的宿屋与门口的掌柜对话，进入里面的房间与ヴィットーリオ（维斯特里奥）对话

▼

与费兰德对话得到重要道具“αからの书简2”，立即使用会得知遗迹的具体地点

▼

从村子左上方的出口切换场景，一直沿路向下就会来到目的地，先前往守卫附近触发情节，然后来到左下方的小屋待机，利用护卫被吸引开的时间即可潜入遗迹

▼

遗迹中的敌人虽然数量多，但是利用古罗玛的范围魔法“フレア”能够很快地消灭掉它们，来到第二场景进入左上方的门就会触发遗迹的防卫系统

▼

Hint 在前往新遗迹的途中和旧遗迹前的场景一共会出现三个名为“デーモン”的特殊敌人，击败它们能够获得不同的损坏饰品。之后在新遗迹的第一场景中调查入口附近的两块水晶，再调查中心的石柱就会发现新的机关，选择“はい”将任意一个损坏饰品放入其中，修复后的完成品可以在吉翁希尔特篇回收。修复工作只能进行一次，放入哪一个就需要玩家自己取舍了。

Battle 14

完胜条件　敌全灭

经过一段时间后，操纵终端的机械守卫会发出指令，之后只要集中攻击此类敌人就可以阻止不断出现的援兵。要想达成完胜条件，必须在不逃脱的情况下，击败所有的机械守卫，相信依靠罗克柏恩超高的攻击力，要办到这一点并不难。

Role 4 法妮尔

ファニル

作为“和平维持军”研究员的法妮尔惊喜地发现了可以作为大陆能量替代品的玛娜（マナ）魔素，但是由于自己的能力有限，要想捕捉到持有玛娜的妖精可能性几乎为零。某天，她终于鼓起勇气向艾扎克副司令提出了派遣护卫的请求。

与艾扎克对话后出门就会遇见好友アレッサ（阿蕾萨），之后从左下的出口切换场景，一直向上来到会议厅前，依次与门口的守卫和クライアス（克莱亚斯）对话，返回之前的场景叫上阿蕾萨，再从商店街的左下离开

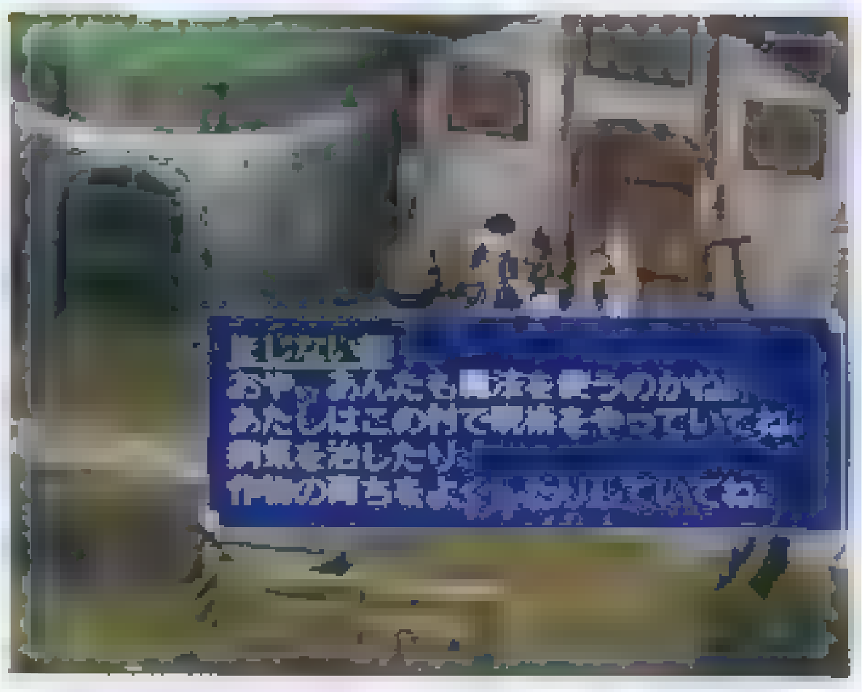
▼

出城后走左下方的出口，在之后的岔路口走右方的分支就会来到ワースリー村（走左方会到达リオレー村，前往的先后顺序不会影响情节发展）

Battle 15

完胜条件　小孩全部生存

建议玩家多在几个山路中消灭敌人提升到LV3以上（MP不足时可以回本部免费休息），不然战斗会相当吃力。地图上一共分布有七个小孩，下达命令让克莱亚斯和阿蕾萨分别前往两边的小孩处让其尽快撤离，玩家则操纵法妮尔原地使用单体魔法快速消灭掉从上方涌来的敌人。一定时间后会出现斯库立帕，虽然以现在的实力无法战胜它，但是我方的增援也同时赶到，最后一起合力消灭掉所有敌人即可过关。



进入村庄与右上方出口附近的まじない师对话，从右方的出口来到海滩与小孩对话，情节后返回宿屋与拉修对话

▼

在宿屋下方的农田里找到エイミー（艾米），最终确定精灵的出没地点为リオレー村北边的森林

▼

返回之前的岔路口走左方的道路，从第二场景中左上的出口就会进入リオレー村

▼

与村中心水井附近的村民对话，然后从左下的出口来到海滩与其中的小孩对话会得到“子供からの手纸”

Hint 带着“子供からの手纸”离开村子从右方的道路进入ベルシェイド刑务所，与士兵对话进入内部，情节之后移动到牢房前使用“子供からの手纸”就会从小孩的父亲处得到“子供への手纸”，返回海滩在小孩前使用它就会得到谢礼“药师の知惠”。

▼

原路返回“和平维持军本部”的途中会发现守护果树的强力怪物，建议LV5以上再进行挑战才有可能战胜它，否则只有让克莱亚斯牵制住它的行动，然后玩家趁机绕到其身后调查果树获得“ナトンの实”

▼

Hint 击败守护果树的ウェアウルフ会得到“ツインランス”，带着它与ワースリー村海滩的小孩对话并选择“はい”，这样在吉翁希尔特篇可以回收该物品。

▼

带着“ナトンの实”来到リオレー村北边的森林，正当法妮尔满怀欣喜地靠近妖精时，一只怪物突然出现将妖精吞了下去，一定要赶在其逃走之前解救处于危机中的妖精

Battle 16

完胜条件　20秒内结束战斗

建议在战斗前将法妮尔和阿蕾萨的“ウィンドエッジ”魔法提升到LV2，战斗开始后使用魔法和克莱亚斯的强力物理技能猛攻消灭掉怪物即可过关。

▼

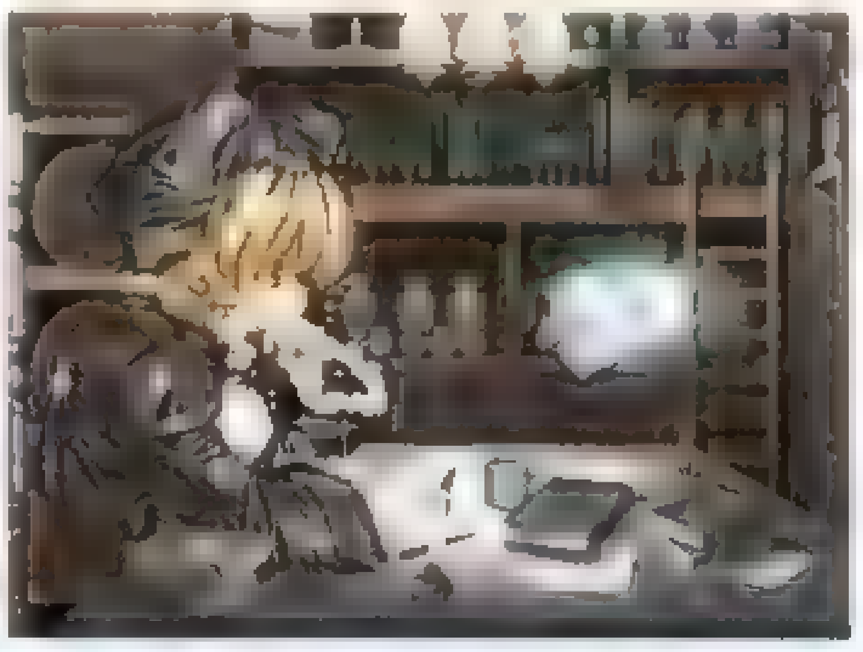
返回本部法妮尔研究室发生情节，之后在议会厅前找到克莱亚斯与其对话

▼

前往法妮尔研究室右上方的民居与其中的博士对话就可以离开城镇

▼

再次来到ワースリー村与其中的まじない师对话就会发生情节，掌握到实验诀窍的法妮尔最终获得了成功



Role 5 吉翁希尔特

ゼオンシルト

确定主人公的姓名后会来到梦中的世界，接下的行动会影响主人公的初始能力和成长率，请玩家严格按照下方的步骤触发事件，这样才可获得最高评价……并得到初期的技能球……

Step 1

从最初的地点向左前进就会触发“怪物袭击”事件，站在图中所示的地点发动魔法消灭掉敌人即可

Step 2

情节之后与旁边的小孩对话并选择“はい”，此时他肯定会跑到水井的左侧，从上方绕过去就能在最短时间内抓到他。最后调查上方的两间民屋，依次得到“毒消し草”和“气付に药”

Step3

与右方出口附近的まじない师并选择“はい”，之后与村中的三个行商人对话，然后花6G购买最下方商人出售的“药草”，返回交给まじない师

Step4

从右方的出口来到海滩与艾米对话，将“气付に药”交给她然后选择“はい”，依次选择第二、一、一、二、一项回答她的问题

Step5

从下方的出口离开将“毒消し草”交给拉修并选择“はい”，依次选择第一、三、一、二、三项回答他的问题

Step6

返回海滩会看见被怪物包围的艾米，上前帮助其消灭掉敌人（至少要自己亲手击败一个敌人，可以先在旁边观察，等敌人血槽见底后再补上最后一击）

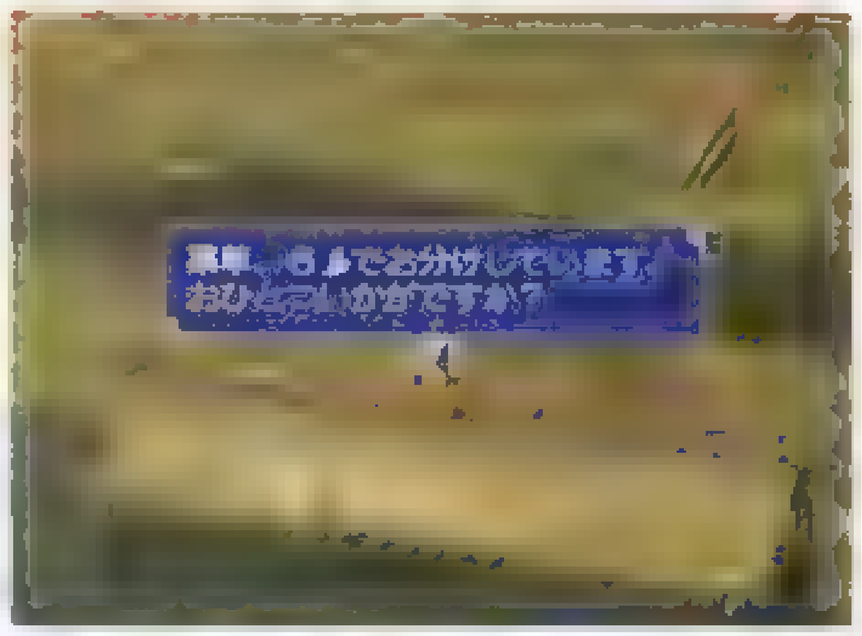
Hint 第六个步骤在经过一定时间会自动发生，如果动作不够快的话，某些任务就无法再完成，一定要注意。

Step7

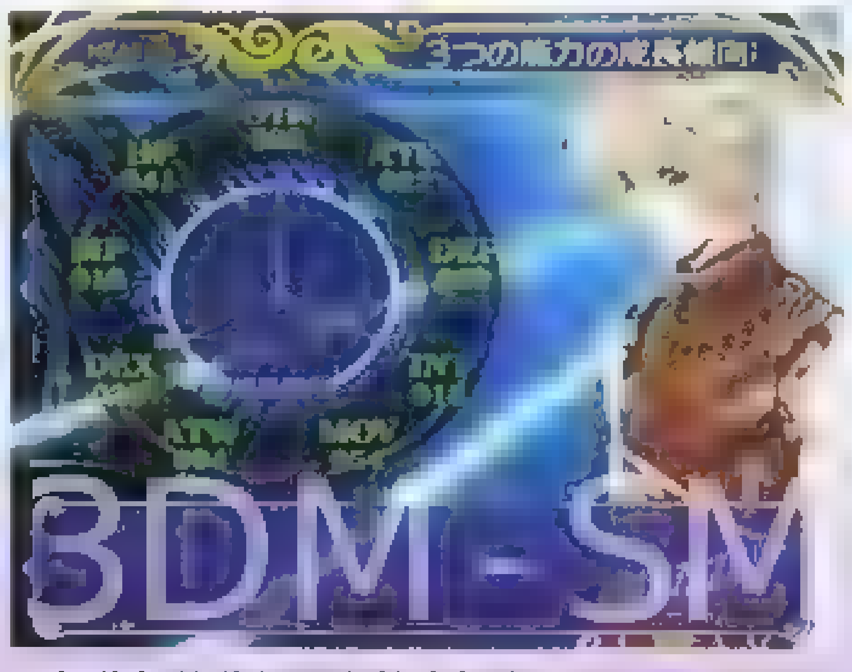
返回拉修所在地点阻止怪物进入村庄，敌人一旦靠近村庄就会被强制消灭，一定要抓住机会消灭掉其中一个敌人（确保自己在两场战斗中一共使用过5次以上物理攻击）

Step8

返回村庄会见到被怪物阻挡住去路的村民，先跑到右侧的开阔处，然后使用魔法将怪物吸引过来，等村民全部撤退后，无论是否击败怪物都可过关（中途要确定自己使用过一次回复魔法，敌人的防御力很高，用魔法猛轰吧）



▲最厚道的行商人隐藏在这里！



▲如此便能获得最高的成长率。

抓住小孩的时间对最后的成长率影响较大，在第一次遇见艾米被袭击时，千万不要去救她，应当立即返回寻找拉修。

醒来后出门前往右边的海滩找到拉修，与他一起返回宿屋后，再来到自己家前找到艾米，最后返回宿屋，外面却传来了村民的呼救声

Battle 17

完胜条件 村民全部脱出

战斗开始后迅速前往右下方阻止敌人袭击村民，之后消灭掉下方的敌人村民就会撤退，全部脱离后等待斯库立帕被击败，最后被ナイト级斯库立帕击败即可过关。

▼

醒来后从メルヴィナ(梅尔贝娜)处接过“药袋”并使用就会暂时恢复体力，选择第三项后就会接受梅尔贝娜的邀请加入“和平维持军”

▼

来到前往ワースリー村的十字路口会遇见克莱亚斯和之前的神秘少女，赶快上前帮助他们脱险

Battle 18

完胜条件 神秘少女及护卫兵生存

虽然敌人的数量较多，但是在克莱亚斯和护卫兵的帮助下可以轻松地解决掉它们，想多拿经验的玩家可以看准时机补上最后一击。

进入ワースリー村选择第一项后就可以自由在村中行动，进入左上方的宿屋里面的房间，调查床铺选择第二项就会自动休息

▼

Hint 消灭右侧海滩的全部怪物后，调查岩石下的树根选择“はい”会得到“ツインランス”和“タイムカプセル”。

▼

惊醒后依次选择第一、三项，而当众人走出宿屋不久，斯库立帕再次出现

Battle 19

完胜条件 108秒内结束战斗

战斗开始后不久就会发生情节，在“超音波结界”的保护下，操纵吉翁希尔特直接攻击斯库立帕即可，敌人的增援威胁不大，消灭掉所有敌人即可过关。

▼

在返回本部的路上，选择第一项就会了解到古代兵器的相关情况，进入城镇后跟随梅尔贝娜来到艾扎克的房间

▼

带着梅尔贝娜给予的“平和维持军认识证”来到宿屋与掌柜对话会得到“大陆地图”，最后选择第一项就可进入里面的房间，调查床铺选择第一项休息

▼

与门口的梅尔贝娜对话后就会正式接受警戒工作，再前往议会厅和克莱亚斯碰头，最后与三个大国的出席者对话后就可以暂时离开

出门后带着法妮尔来到和平军基地门口与梅尔贝娜对话就会触发“盗贼袭击”事件，为了保护与会者的安全，立即赶往进行救援工作

Battle 20

完胜条件 与会者承受10次以下的攻击

战斗开始后建议让梅尔贝娜攻击左下角的敌人，玩家则操纵吉翁希尔特攻击右上角使用回旋标的敌人，一定时间之后ルーファス(卢法斯)会要求玩家指示其需要攻击的敌人，由于其能力相当高，对于普通的杂兵都是直接秒杀，先让其消灭左上角准备从后方迂回的敌人，然后再逐个消灭面前的敌人即可，最后一起合力击败盗贼头即可过关。

▼

来到宿屋与掌柜对话并选择第一项后，离开本部就会进行追击战(进入战斗前剩余的时间越多，敌人的位置就越靠近我方)

Battle 21

完胜条件 剩余的五名盗贼全灭且护卫兵全生存

敌人会一直向地图右方逃跑，只要事先派同伴守在右方的出口就可以实行夹击，注意回复友军的HP即可。

▼

返回本部基地与艾扎克对话，出门后依次选择第二、三、一项，再来到本部入口选择第三项后离开

▼

Hint 与宿屋中的行商人对话会接到护送任务，保护他和五个运输队安全到达リオレー村会得到“新月の镜”、“冥想修炼の香”、“秘传书”作为谢礼。

▼

一直朝右前进会发现古代战争所遗留下来的峭壁，依次选择第三、二项后就会进入古朗格尔王国的领地，在之后的十字路口走右方分支进入ゼルドック

▼

在城镇右上方第二场景会遇见古朗格尔王国的大尉ギャリック(嘉利克)，之后前往宿屋与掌柜对话会了解到有关于“妖精竞技场”的情报

▼

出门后来到第一场景中的水池与村民对话并选择第二项会得到情报，返回宿屋前与卢法斯对话并依次选择第一、四项

▼

再次返回水池边与粉红色衣服的少女对话，之后选择第二项就可以离开城镇向北边出发

▼

Hint 城镇入口的行商人会要求众人帮其寻找妹妹，在途中解救到目标人物后会得到谢礼“圣のルーン”。

▼

先进入村子上方的第二场景，与地图中心的妇人对话，再返回与从宿屋走出的男子对话就会得到情报

▼

进入宿屋与掌柜对话选择“101室”(身上至少有16G)，调查床铺休息

▼

醒来后出门与所有同伴对话，再选择两次第二项就会落入102室

调查床铺旁边的床头柜就会发现“将军のメモ”，对着克莱亚斯使用它

▼

出门后使用“药袋”就可以暂时缓解病情，走村子左边的道路遇见被怪物袭击的神秘少女和商队，战斗随即展开

Battle 22

完胜条件 运输队全部生存

一开始控制吉翁希尔特赶往地图左侧阻止敌人对运输队的追击，同时让任意同伴牵制住右下方的敌人即可。随后斯库立帕再次出现，和之前一样的战术，勇敢地向他们冲过去吧，在“超音波结界”的保护下与赶来的增援一起消灭掉它们。

▼

Hint 完成了剧情战斗后返回ヤージェン村的宿屋可以从行商人那里得到谢礼“ラマダスの秘传书”和“キャリィ屋フリーパス”。

▼

战斗结束后选择第一项，从村子左边的的出口一直沿路向下就会来到サウネイル遗迹，与门口的士兵对话后进入最里面的房间就会发生战斗

▼

Hint 消灭完第一场景的敌人后，如果在第三章将破碎的饰品放入了入口的机械，使用同样的方法可以进行回收。

Battle 23

完胜条件 无任何一个敌人逃离

战斗中下达命令让同伴集中堵住敌人从左右两侧脱出的道路，法妮尔则尽量使用高等级单体魔法快速削减敌人的体力，玩家可根据形势攻击两方或从中间逃脱的敌人，由于敌人的数量较多，一定要注意回复HP。

▼

Hint 胜利后调查地上的蓝色闪光点会得到“サウネイルの键”，用它打开右上方的门可以进入隐藏房间，使用“ファイアアロー”魔法攻击上方的机关就可以打开宝箱获得“みかわしの秘本”。左侧的格子区域则要求玩家在不重复的情况下走完所有的方格，让其余同伴在外防御即可，之后进入左上方的房间打开新的宝箱得到“明镜止水の香”。

▼

返回本部与基地内的艾扎克对话，依次选择第一、三项后离开房间会遇见科琳，选择两次第一项就会答应做她的向导

▼

依次在基地门口、议会厅前、法妮尔研究室与三位同伴对话，最后返回宿屋休息

▼

前去议会厅发生情节，在三个国家与会者的施压下，赛尔德斯答应了维斯特里奥“使用古代兵器先发制人”的请求，选择第一项之后，从城镇一直向右在到达的岔路口走左上的分支，在山顶就会发生与罗克柏恩的最终决战

▼

Hint 建议在村中的道具店购买4个“冰のルーン”和“圣のルーン”，这样在接下来的战斗中就会轻松许多。

Battle 24

完胜条件 在时间剩余6之前结束战斗

进入ノーストール山之后就会进行倒计时阶段，建议绕过路上的敌人直奔山顶，这样才能保存更多的实力。战斗开始后，敌方的僧侣绝对要优先消灭，之后采取逐个击破的方式沿路前进。罗克柏恩会不断施放冰属性范围魔法，如果装备上“冰のルーン”就会使这招的伤害大大减少，最后只要注意回复，消灭包括罗克柏恩在内的所有敌人即可过关。

▼

Hint 在前往山顶的途中一共有3个宝箱，如果不想耽误太多的时间，使用右键查看好宝箱的位置直接拿取后离开，炮击事件后所有的宝箱都会消失，一定要注意。

▼

利用剩余时间迅速逃到山下，之后选择第二项返回附近的ゼルドック进行补充

▼

再次返回山顶从水晶的位置可以进入新的地下遗迹，前进不久后，斯库立帕再次出现

Battle 25

完胜条件 僵尸的复活次数不超过5次

首先使用高等级的单体火魔法就可以轻松解决掉两个亡灵法师，之后再击败剩余的僵尸即可。对付斯库立帕仍然是老方法，操纵吉翁希尔特冲上去吸引火力，然后群起而攻之。

▼

胜利后使用“药袋”后就可以继续前进了，从下方离开会来到一个拥有三个机关的房间，调查最上方的门就会发现晕死过去的阿蕾萨

▼

Hint 要想得到这里的宝箱，需要按照红、蓝、黄、白的顺序踩下机关，黄色机关隐藏在左上三个平行的墙壁后，而白色机关则需要一位同伴站到相对的位置并防御后才能开启。

▼

出门后发现“变异斯库立帕”，迅速离开最初所在位置，然后与古朗格尔王国军队联手击退敌人

Battle 26

完胜条件 古朗格尔王国士兵全生存

战斗的难度很小，由于古朗格尔王国的魔法兵会不断地使用高等级范围魔法，很容易就可消灭大部分的敌人，惟一需要注意离“变异斯库立帕”最近的剑兵，当其HP低于一半时尽快回复即可。

▼

胜利后选择第四项从上方的出口继续追击逃走的斯库立帕，情节后一直向下来到山脚，选择第一项后再一直向右方前进就会回到本部

▼

来到本部基地二层与艾扎克对话，选择第三项后返回宿屋休息

▼

来到本部门口发生情节，随后立即返回希利特亚王国

▼

在王宫门前了解情况后与克莱亚斯对话，返回城市入口会遇见罗米娜(ロミナ)，依次选择第三、一项得到最后的情报

▼

返回宿屋，选择第一项后从城市离开走下方的分支，“变异斯库立帕”果然出现了

Battle 27

完胜条件 施工人员全部生存

斯库立帕会集中攻击吉翁希尔特，因此一开始就要操纵他冲到下方吸引敌人的火力，克莱亚斯则牵制住右侧的敌人，法妮尔和梅尔贝娜可原地使用范围魔法进行攻击辅助，一旦施工人员遭受攻击就要及时回复，之后会出现一次敌人的增援，不用担心后方的斯库立帕，全力消灭施工人员附近的敌人。

胜利后前往リオレー村与门口附近的男性村民对话，随后前往海滩与其中的村民对话，了解到“变异斯库立帕”可能朝东边逃跑

▼

前往ワースリー村，选择第一项后消灭村中和海滩中的敌人即可离开

▼

出村走右方的出口，与桥上的士兵对话后即可进入古郎格尔王国地域，在到达的岔路口走下方的道路进入沙漠の街ザーランバ

▼

在村中右下方找到神秘少女，正欲出村时就会从罗米娜那里得到新的情报，与克莱亚斯对话后离开村庄

▼

出村后一直朝右前进来到王都ガイラナック，进入城市后前往右方第二场景，为了保护市民的安全，全力击退“变异斯库立帕”

Hint 在沙漠中会出现名为“デヴォワラ~”的敌人，它有一定几率会吃掉科琳，如果再让其逃出地图就会GAME OVER，一定要小心。

Battle 28

完胜条件 市民全部生存

先操纵吉翁希尔特从上方堵住“变异斯库立帕”的前进路线，右方的死灵法师一定要优先消灭，这样就可以大大减少我方被攻击的次数，随时注意右上方市民的HP，一旦遭受攻击立即回复。

▼

胜利后与法妮尔和卢法斯对话，从上方的出口来到王宫前与克莱亚斯对话

▼

来到王都门前与梅尔贝娜对话，依次选择第三、二项，再次返回与克莱亚斯对话，随后梅尔贝娜离队

▼

Hint 战斗胜利后，调查该场景右上方的木桶会得到“スレイブニルの皿”。调查王都外闸门附近的隐藏门会获得“ラナの实”。

▼

从城市出来一直向上来到ヤージェン村，稍作补充后从左下的出口一直向下进入ゼルドック

▼

在右方场景中与花店员工对话购买“白バラの香水”(需200G)，随后返回ヤージェン村从右下的出口方切换场景，在地图右侧的石柱前使用“白バラの香水”进入军火库

▼

在第一场景的中心调查机械，依次选择第二、三、一项就会打开通往深处的道路，为了取回最后的书物，在敌人逃脱前活捉住他们

▼

Hint 只要输入错误的指令顺序就会开启陷阱，消灭完所有的敌人就可拿取洞穴中的宝箱了。

Battle 29

完胜条件 将包括ルインガード在内的敌人全部击败

战斗前可以先加上提升能力的魔法，只要来到敌人的可见范围战斗就会开始。先让克莱亚斯对付离我方最近的敌人，玩家则操纵吉翁希尔特从左方的楼梯绕下去追击逃跑的费兰德，法妮尔尽量使用范围魔法削弱多个敌人的体力，等上方的敌人都消灭完后，下达指令让克莱亚斯移动到地图左上的机关处，选择“解放する”后ルインガード就会出现，只要注意回复HP，消灭完全部敌人即可过关。

▼

胜利后先从地图右下方的出口离开，确认敌人逃跑后返回与克莱亚斯对话，之后调查后方的桌子就会发现被盗的资料，最后再依次选择第一、二、二项即可离开

▼

从ヤージェン村前的场景一直向左，与洞穴门口的バクター(巴库塔)对话，选择第三项后就可以进入ノスシュバルトンネル

Hint 洞穴中封闭区域内的宝箱需要从二楼特定的地点落下才会得到，其中某个道路的尽头需要沿着下方的墙壁往最右方前进才会掉落到有宝箱的区域。

▼

从洞穴出来后一直沿路向左，在途中的宿屋与掌柜对话选择第四项就会得到情报

▼

返回之前的场景与野外小屋的男子对话选择第四项，然后从上方的森林绕过巨石即可进入雷拉恩王国士兵的秘密基地

▼

来到二楼调查右边的柜子选择第一项就会得到“证据のメモ”，再与克莱亚斯对话选择第三项，正当众人准备离开时，已经被敌人重重包围，选择第三项后全力捕捉敌人的余党

Battle 30

完胜条件 敌人全灭

由于战斗开始后敌人靠我方很近，先让克莱亚斯吸引敌人的火力，法妮尔则使用范围魔法进行攻击，敌人的魔法师一定要优先消灭，其施放的范围魔法伤害很大。

▼

返回之前的宿屋，从左上方的出口离开即可乘船前往ボトラド族の里

▼

与船上的ジークヴァルト(基库维尔特)对话依次选择第二、一、一、二项，再前往船长处发生情节，当众人正准备接近女神像时，大量的斯库立帕再次出现，选择第一项立即迎击

Battle 31

完胜条件 女神像被攻击次数低于5次

由于基库维尔特的HP很高，可以暂时不用担心他的安全，建议让法妮尔先移动到女神像所在的平台，然后派一名同伴堵住惟一的缺口，这样随后出现的4名敌方增援就会毫无威胁，消灭完所有的敌人即可过关。

▼

上岸后与基库维尔特对话，再与后方的商人对话选择第一项就可以朝トトゥア村出发

▼

一直向左方前进，在来到的岔路口向上就会到达目的地，前往宿屋依次选择第一、二项

▼

Hint 这里的土产屋会出售“冰属性无效化”的饰品，有富裕资金一定要购买。

▼

与掌柜对话选择第一项后与克莱亚斯对话，之后来到村中心与右方的男子对话就会得到瓦蕾特的日记，最后返回

宿屋与掌柜对话选择第二项即可休息

▼

出门后一直向南方前进，通过地下通道后，从左上的出口就可进入ボトラド族の里，为了保护村民的安全，再次迎击斯库立帕

Battle 32

完胜条件 ボトラド人被攻击次数低于9次

进入地图后就要尽快冲到ボトラド人附近堵住敌人的进攻路线，斯库立帕可以暂时交给基库维尔特对付，法妮尔先使用单体魔法消灭掉敌方的两个魔法师。如果防御不高的话，建议使用防御指令牵制敌人，之后会出现增援，将它们全部消灭后再合力对付斯库立帕。

▼

与脱险的ボトラド人对话，依次选择第二、一、三项后返回前一个场景，从左下的出口前往希利特亚王国，最后一直向右返回本部

▼

前往基地二楼与艾扎克对话，选择第二项后返回宿屋，之后出门与梅尔贝娜对话选择第一项

▼

前往ワースリー村，从门口的士兵处了解情况并进入村庄，面对大量的斯库立帕，连艾扎克也加入到了战斗之中

Battle 33

完胜条件 和平维持军士兵全部脱离

战斗的难度很小，只需要先帮助左上的士兵解决掉他附近的敌人后，再配合艾扎克全力攻击剩余的斯库立帕即可，战斗中选择第二项可以提高梅尔贝娜的好感度。

▼

为了确认艾扎克的安全，从右方出口进入海滩，之后选择第二项即可离开

▼

返回本部的宿屋休息，然后与基地二楼的赛尔德斯对话会接到新的任务

▼

从王都フェルメンティア前左下的出口进入ジュワイナの森，通过后就会到达ジュワイナ村

▼

与左上角民屋内的村民对话并选择第一、三项，之后进入最左方的民屋与兰德对话

▼

情节之后离开村庄，进入左上方的坑道，这里需要消灭每一层楼的所有敌人才可救出失踪的小孩，第二层的两个小孩比较分散，不要因为对付面前的敌人而忽略了需要救援的目标，多使用单体“アイスバレット”魔法攻击敌人，到达最下层就会与最后的剧毒生物战斗

军火库的秘密 在游戏后期返回军火库放置有逃生船的场景会遭遇最强等级的斯库立帕，消灭它后可以获得强力饰品“シルバーエンブレム”。

Hint 坑道内所有敌人攻击都附带“猛毒”效果，一定要及时解除，抓住它们冰属性的弱点，多利用“ブリザード”魔法大面积打击敌人。

Battle 34

完胜条件　最后的小孩没有遭受敌人的攻击

选择第二项之后就会正式进入战斗，直接冲到地图的中心处就会与敌人正面交锋，使用高等级的“ブリザード”对离小孩最近的敌人进行攻击，这样它就会疲于回复而不会攻击小孩。剧毒生物每攻击一次，坑道内的毒气浓度就会增大，一定要快速消灭它们，接近小孩选择第二项，之后消灭所有的敌人即可过关。

▼

返回ジュワイナ村与兰德对话两次，之后选择第二项，前往宿屋与掌柜对话依次选择第一、二项就会自动休息

▼

Hint 在休息之前如果在村中心触发了科琳的事件，之后会在道具屋旁边找到“妖精トレーナー”，在持有“ラナの实”的情况下与其对话，可以提升科琳的任意能力100点。

▼

醒来后与兰德再次对话，之后在村外跟随他就会找到贝尔那吉博士的研究所

▼

进入研究所与博士对话，选择第一项再与其对话两次后兰德加入，返回兰德的家与博士对话两次就可以返回本部

▼

Hint 此时宿屋中会追加“キャリィ屋”，花费250G可以在大陆的主要村落之间快速移动。

▼

来到基地二楼依次与赛尔德斯和艾扎克对话，然后进入二楼最里面的会议室发生情节

▼

离开司令部乘坐右方的浮游装置进入古代兵器，前往地下一层查看“龙玉”

▼

返回一层发生情节，随后再返回地下一层与梅尔贝娜对话，最后在甲板乘坐浮游装置逃离

▼

选择第二项来到本部入口，依次选择第一、一、二、二项就会确认犯人是梅尔贝娜

▼

返回基地二楼与赛尔德斯对话，然后依次在基地入口和法妮尔研究室外与两位同伴对话，再与城镇门口的守卫交谈会得知古朗格尔已经派出军队向“和平维持军本部”进发，最后叫上两位同伴一起返回赛尔德斯处

情节后离开本部，从右下方的出口切换场景，与其中的两名防卫兵对话，并依次选择第二、二、三项，继续往前敌人的前锋部队就会到来

Battle 35

完胜条件　我方增援全生存

建议让法妮尔和兰德站在挡板之后使用范围魔法，而克莱亚斯则和吉翁希尔特堵住惟一的两个缺口，敌人的增援会不断出现，如果来不及回复一定要防御，抵挡住两波敌人的攻击后卢法斯登场，一段时间后战斗就会自动结束。

▼

胜利后返回本部外的岔路口会见到希莉丝和艾米，与所有人对话后返回基地内部

▼

Hint 此时本部的商店会出现新的强力装备，一定不要错过。

▼

进入基地上方的仓库调查墙上的绳索可获得“ロープ”，之后对着仓库中的古井使用它就可以下到井的底部

▼

之后会来到一个拥有九个楼梯的场景，先不要急于和敌人交战，从右上的楼梯上去，调查右边的机关就能使下方场景内的血池消失，最后一直向左来到洞穴外部，准备营救被盗贼所包围的梅尔贝娜

▼

Hint 走左方和右下的楼梯可以从宝箱中获得“石化攻击”和“忍びの极意”。

Battle 36

完胜条件　龙玉被传递不超过1次

从洞穴出来后可以先原地咏唱高等级的范围魔法，之后派一名同伴前往下方触发情节，选择第二项后，使用魔法快速消灭掉最初的五个敌人，然后将掉落的“龙玉”捡起即可。如果能力不够的话，可以选择最后击败男子1，这样他就无法把“龙玉”传递出去，一旦我方捡起了“龙玉”，敌人就会集中攻击该同伴，一定要注意回复HP。

返回本部基地与艾扎克对话，随后乘坐浮游装置返回地面，最后前往宿屋休息

▼

醒来后出门发生情节，之后前往ジュワイナ村兰德家中与贝尔那吉博士对话，原来古代兵器浮空的原动力来自于“龙玉”，为了劝说赛尔德斯，博士加入同行队伍

▼

利用“キャリィ屋”前往王都フェルメンティア，从右方切换场景就会发生与大群怪物的混战

Battle 37

完胜条件　除我方以外的另外两方所消灭的敌人数不超过2

选择第四项后博士就会原地使用魔法进行攻击，这样就可以大大减少其被敌人围攻至死的可能性。因为敌人互相之间会混战，所以一定要看清楚敌人所剩血量再进攻，首先快速解决左下的两名魔法师，待克莱亚斯的增援到来后，让其牵制住右方的敌人，操纵吉翁希尔特依次从右上往下清理掉沿途的敌人。

▼

回到本部宿屋休息，之后再进入基地内部就会发生阻止艾扎克的下属启动浮游装置的战斗

Battle 38

完胜条件　阻止士兵长到达浮游装置

本战对我方的能力要求较高，如果没有高等级的单体魔法，战斗会相当艰难。建议一开始就让兰德和法妮尔前往中间的楼梯处咏唱魔法，玩家则要赶在他们之前堵住敌人的进攻路线，务必在最快的时间内解决掉站在楼梯上的士兵。士兵长出现后，如果没能及时在司令部的门口拦截住他，那么就要尽快赶到浮游装置的楼梯处封死他的前进路线，之后采取逐个击破的战术消灭掉剩余的敌人即可过关。

▼

利用浮游装置进入古代兵器，先调查一层通往二层被封锁的门，然后来到牢房前与赛尔德斯对话

▼

来到地下一层调查绘有纹章的门，在兰德的帮助下开启后上楼，楼上的机关具有连动性，让一个同伴留在外面攻击楼梯口所对的装置，反复几次来到右下方的小房间，之后使用相同的方法将所有同伴聚集在此房间中

▼

Hint 地下一层的特殊房间内，需要按照门上的图案在四个雕像间移动(同伴不需要防御)，开启宝箱会得到“メタルキラー”，同时周围所有的雕像复活，它们的防御相当高，多使用魔法进攻才能造成有效伤害。

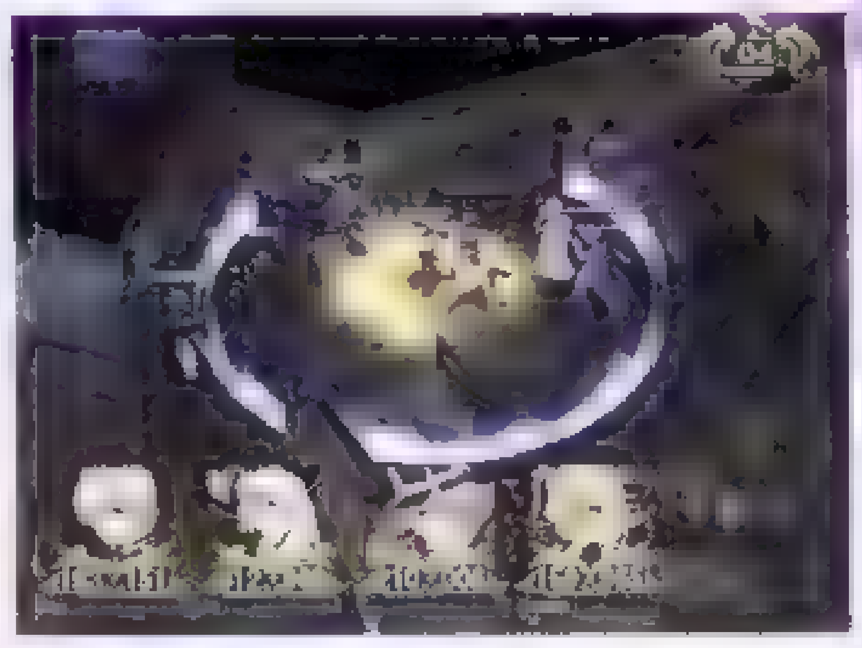
▼

调查装置所对的通风口就可来到最上层，一定要在规定时间内阻止艾扎克

Battle 39

完胜条件　成功说服敌方的援军，并保证其生存

打开上方的门就会进入战斗，先利用单体强力魔法消灭掉附近的两名士兵，随后敌方的援军就会登场，操纵吉翁希尔特接近他们并选择第三项就会使其倒戈。然后让除兰德以外的同伴到达封锁的门前使用“和平维持军认识证”就可打开向上的通路，最后控制室的门让兰德移动到门前并选择第二项才能开启(需要等待一定时间)，一定要尽量保证在突破控制室后还剩余6以上的时间槽，不然很有可能会功亏一篑。敌人的攻击多以冰属性为主，如果事先购买了“水属性无效化”的饰品，那么敌人的攻击就不足为惧了。击败艾扎克后调查他右手边的控制台就会成功阻止炮击。



情节之后会从艾扎克出得到“牢のカギ”，之后来到地下一层的动力室就会发现基库维尔特盗走了“龙玉”

▼

返回一层的牢房前使用“牢のカギ”就可以救出赛尔德斯和梅尔贝娜，利用浮游装置逃离古代兵器

▼

利用“キャリィ屋”前往王都フェルメンティア，先走右方出口再一直向上就会来到山顶，在右下方的巨石前发生情节，随后进入“秘宝守护者の隐れ里”

▼

与门口的村民对话选择第一、三项就可进入村庄内部，进入中心的宫殿与族长对话，再与梅尔贝娜对话选择“はい”就可进入“修炼の洞穴”

▼

Hint 与族长对话后，外面的民屋中就会有村民出现，左上方的宿屋还会出售很多强力道具。

▼

先分别走左、右两边的楼梯下去启动尽头的机关，然后回到一层从上方的楼梯下楼就会到达洞穴的最底部，而迎接众人的则是守护秘宝的巨大战舰

Battle 40

完胜条件　剩余时间槽不低于5的情况下全灭敌人

本战的难度颇高，如果魔法的威力不够很难达成完胜条件。战斗开始后，建议让吉翁希尔特使用“见切る”技能吸引敌人的火力，留一名同伴专心帮助其回复，另外两名同伴则使用单体强力魔法逐个击破敌人。当敌人数量少于2时，主炮能量开关就会启动，并出现4名敌方的增援，同时艾扎克也赶到，在他的帮助下突破其中一边的船翼，消灭掉所有的守护兵之后调查船头附近的蓝色宝石就会成功阻止主炮的发射，最后使用单体魔法或远程武器消灭掉船头的女神像即可过关。

▼

跟随艾扎克进入战舰内部，调查右下房间内的红色物体就会得知“龙玉”的真正用途和制作方法，依次选择第一、二项后返回族长的房间发生情节，最后前往宿屋休息

▼

Hint 开启战舰内部左上方房间内角落里的宝箱可以得到“ヴィトの秘药”。

▼

醒来后与兰德对话两次，选择“はい”后步行返回“和平维持军本部”，在岔路口与赛尔德斯相遇

▼

前往ワースリー村，来到海滩见到盗走“龙玉”的基库维尔特，情节后返回

Grow Lanser

之前与赛尔德斯相遇的岔路口，随后克莱亚斯加入

为了抵挡住来犯的古郎格尔王国，赶快上前施以援手

Battle 41

完胜条件 希利特亚王国兵士全部安全脱离

基本上和之前的防守战类似，一定时间后我方部队会出现在右上方，同时出现大量追兵，一定要随时注意他们的HP，必要时叫同伴上去当靶子吧。之后基库维尔特作为援军登场，建议从此时开始一直紧跟在他身边，等敌人全部撤退后，他就会转向攻击我方，立即上前牵制住他，他使用特技后会不断吸取同伴的HP，且该同伴无法行动，只要坚持一会战斗就会结束。

胜利后选择第三项，返回本部的法妮尔研究室与贝尔那吉博士对话选择第二项，之后前往基地二楼与赛尔德斯对话选择第二项就会得到“古びたカギ”，最后前往城镇入口与卢法斯对话选择第一项

利用“キャリィ屋”前往ゼルドックの街，从左上的出口返回ノーストール山山顶，选择第一项后调查上方的蓝色闪光点得到“水晶のかけら”，从之前的入口进入地下遗迹

来到第二场景使用“古びたカギ”就可打开右方的铁门，依次选择第二、一项就会进行夺取“动力矿石”的战斗

Battle 42

完胜条件 击败第二形态的守护者

调查最上方的装置会获得“动力矿石”，随后守护者进入第二形态，此时要先清除六个角落里的装置，这样守护者就不能吸取他们所释放的能量球回复HP。在封闭区域内的宝箱需要利用敌人的特技“クオドイジェクト”破坏墙壁才能获得，建议让同伴站在墙壁前防御，等待一段时间敌人就会在攻击我方的同时破坏墙壁。由于敌人的行动速度很快，建议留一名同伴专心回复，另一名则使用强力魔法猛攻，消灭掉它后即可过关。

返回之前发现阿蕾萨的圆形房间调查蓝色闪光点，然后在右上方的台座前使用“动力矿石”，进入右方的电梯即可前往二层

调查红色闪光点获得“送信水晶”后，返回一层调查蓝色闪光点获得“受信水晶”就可以离开遗迹了

Hint 一旦打开二层的铁门，机械兵就会前往破坏右侧的宝箱，可以使用火魔法配合物理攻击快速解决掉它，另外，右测房间里的床铺可以休息。

来到山脚会遇见由阿雷萨率领的雷拉恩王国军团，为了不让众人再继续阻止自己的复国计划，她下令全军全力捕杀众人

Battle 43

完胜条件 基库维尔特和阿蕾萨都由我方人员击败

敌人的魔法师离我方较远，所以在进攻上会造成很大的困难，而且他们不断施放的范围魔法威力不小，如果没有高等级的回复魔法会连敌人的一轮攻击都很难撑下来，多利用回复的空隙进行攻击。援军到来后，从下方绕过敌人的近程攻击单位，全力消灭后方的魔法师，待全部魔法师被消灭后，我方的加血压力就会大大减少，一起合力干掉基库维尔特和阿蕾萨后，剩下的斯库立帕就根本毫无威胁了。

返回本部的法妮尔研究室与博士对话并依次选择第一、二、一项，前往基地二楼与赛尔德斯对话后，返回一楼与克莱亚斯对话选择第一项

在前往ゼルドック的途中与桥上的士兵对话选择第一项，由于街道被封锁的缘故，众人无法从正面进入，建议从上方的提示点进入ゼルドック，随后就会开始夺取“制御装置”的战斗

Battle 44

完胜条件 在敌方增援不超过2次的情况下成功脱离

这里可以先看清楚敌人的朝向再调查栏杆进入城镇，最佳的作战地点为上方两间民屋中的狭窄过道。进入后就会发生基库维尔特潜入事件，先消灭完普通的士兵后，击败巴库塔就会掉落“制御装置”，上前捡起后下达命令让同伴都移动到城镇门口，最后再操纵吉翁希尔特从城镇门口脱离即可过关。

原路返回之前的桥上会遇见艾米，利用“キャリィ屋”前往ワースリー村

进入自己的家里依次选择第二、二、一、一项，进入里面的房间休息就会发生情节，之后依次选择第二、一、一、二项

Hint 与村中右上方的まじない师对话并选择“はい”后，根据玩家在ゼルドック所购买的香水可以改变主人公的性格，每种性格中的两种类型则分别对应“善”和“恶”两个方面。可以采取这个方法迅速提升好感度，不过消费的金钱就……

离开自己家就会发生劫持事件，与艾扎克对话选择第二项将“制御装置”交给他

出村后一直向右，在有士兵提示的地点向上就会再次遭遇基库维尔特和阿雷萨

Battle 45

完胜条件 古郎格尔王国士兵死亡不超过3个

由于要抑制王国士兵的死亡，所以事先一定要准备好高等级的范围回复魔法，先让克莱亚斯牵制住下方的斯库立帕，法妮尔和兰德则一直咏唱回复魔法，然后根据情况掌握好发动的时间。中将出现后，尤其要注意基库维尔特旁边的剑兵。好在敌人只会使用单体物理攻击，使用单体回复魔法就很好应付，只要保持住我方NPC的HP，那么在数量庞大的“人海战术”下，消灭掉阿蕾萨和变异斯库立帕即可过关。

胜利后来到右方的场景与卢法斯对话得到“グランゲイル通行证”，再返回ワースリー村向桥上的士兵出示它就可继续前进

从ワースリー村门口的士兵处了解到梅尔贝娜曾经来过的消息，利用“キャリィ屋”返回本部

在门口与梅尔贝娜对话后，再前往基地二楼与赛尔德斯对话

利用“キャリィ屋”前往ゼルドック，一直向上就会与持有“制御装置”的艾扎克相遇

Battle 46

完胜条件 和平维持军全军生存

战斗最开始“和平维持军”的士兵会以敌人的姿态登场，所以用范围魔法的战术明显在这场战斗中不再适用，再加上艾扎克召唤出的大量斯库立帕，本战的总体难度十分高。建议战斗前让吉翁希尔特装备上高等级的“スリープ”魔法。先占据左侧的狭窄通道后，法妮尔和兰德使用高等级单体魔法猛攻艾扎克的同时，一定要不停施放“スリープ”魔法，以确保上方的僧侣能够被催眠，艾扎克被击败后，所有的士兵就会成为我方的同伴，在他们帮助下消灭掉余下的敌人即可。

情节之后选择任意一项后，与后方的增援部队对话并选择第二项

之后克莱亚斯会要求选择一名同伴前往交涉(此时选定的同伴不会出现在接下来的战斗中)，再选择第二项就会最终确定

从右方出口离开进入ヤージェン村，选择第二项后需要选定一名同伴携带“ヒュプノスの像”(建议选择吉翁希尔特)，离开村庄就会进行新的防卫战

Battle 47

完胜条件 雷拉恩王国士兵全生存

战斗开始后，立刻冲入敌群中并按下×键，等待一定时间NPC就会发出提示，之后玩家附近的敌人就会被强制催眠，将所有敌人催眠后战斗就会自动结束。中途敌人会攻击下方逃跑的士兵和上方的魔法师，使用魔法来不及的话，还是多购买一些全回复的道具使用吧。

成功阻止敌人的攻势后返回宿屋，选择第一项就可以起程返回本部

先在法妮尔研究室前与科琳对话3次，都选择第二项后就会发生情节，之后分别前往本部入口、基地入口和司令部一楼叫上所有的同伴，返回研究室的途中再次遇见罗米娜

进入研究室发生情节后返回宿屋休息，醒来后出门发现博士的研究又再次被盗走，选择一名同伴去确认博士的安全，剩下的人员在时间限制内走右下方的出口，一直向右就会再次遇到仍不死心的艾扎克

Battle 48

完胜条件 成功阻止艾扎克逃跑

本关的敌人数量非常多，一定要采取逐个击破的战术，否则眼看敌人已经濒死仍然会被魔法师回复成满血状态。后方出现的增援威胁比较大，如果没有把握抵挡住，可以选择先消灭地图下方的魔法型敌人，没有了他们的帮助，敌人的整体实力就会大打折扣，将除艾扎克以外的敌人全部消灭后，从下方包围住他，如此就可成功阻止他逃脱。

最后从艾扎克手里夺回了“波长キー”，选择第二项前往ヤージェン村

从村子出来一直向左，在遇到的岔路口向上就会来到ヌナーン废墟，从右方的楼梯来到海边的建筑物前使用“波长キー”就可以进入设施内部

调查入口附近的黄色闪光点会得到“ヌナーンの宝玉”，将其放在右方的机械上就会出现新的道路。由于宝玉只能由玩家回收，所以在前进的途中最好叫其中一名同伴在后方等待，通过反复调查控制器就能将整个队伍转移到场景的出口，从记录点所在的地方上楼就会发生与银色斯库立帕的战斗

Battle 49

完胜条件 在时间槽不低于5之前消灭所有敌人

属于比较讲究技巧的战斗，敌人会从弱到强不断地出现，当消灭到一定程

“好感度判定”中显示为红色的同伴都可以触发“告白事件”，要收集齐所有图鉴必须通关一次，然后读取剧情战斗十八之后最前的记录才行。

度时，银色斯库立帕就会登场。虽然敌人数量较多且实力不俗，但是只要在战斗中合理运用增加和降低能力的魔法，对付它们就会简单许多。不建议在最初进入的地点与敌人战斗，利用右上方的死角就会大大减少被敌人攻击到的机会，消灭掉银色斯库立帕会得到“スクリーバー制御装置”和“溶けかけた金属片”，之后乳返回楼梯口即可过关。

Hint 战斗场景右下方的宝箱为“エリクサー”，如果时间来不及就不必强求，在后期可以从敌人身上偷取。

返回本部法妮尔的实验室内发生情节，之后前往基地二楼与赛尔德斯对话，选择第二项获得“面会许可证”，再与旁边房间前的士兵对话选择第一项就可进入与艾扎克对话

利用“キャリィ屋”前往リオレー村，从右方出口就会来到ベルシェイド刑务所

与里面的梅尔贝娜对话选择第二项，之后调查入口附近的桌子，依次选择第二、一、一、一项后得到“小さな石像”

调查左边的第一个木桶，使用“小さな石像”就会出现隐藏通道，继续向左就会来到敌人的秘密基地

Battle 50

完胜条件 60秒内结束战斗

敌人的数量并不多，可以在进入战斗前先咏唱好高等级范围魔法，开始后快速消灭掉所有的敌人即可过关。

调查上方的装置选择第一项进入内部，再调查中间的机械就会发生情节

返回之前的岔路口走左边的道路就会见到阿蕾萨，选择第二项后返回リオレー村

Hint 调查监狱入口之前士兵所站的位置可以获得“ラナの实”。

从村中左下的出口来到海滩与艾米对话，选择两次第二项返回宿屋休息，之后依次选择第三、二、一、一项

醒来后再次前往海滩与艾米对话，离开时斯库立帕再次出现，帮助她脱险后使用“药袋”即可救醒她，选择第一项后返回ベルシェイド刑务所

返回之前遇见阿蕾萨的房间，调查房间里的三本书籍，然后选择第二项就会发生情节

返回本部法妮尔的实验室，之后前往宿屋休息并依次选择第一、一、二项

醒来后再次前往博士处，此时需要选择一名同伴护送博士，之后利用“キャリィ屋”前往ゼルドックの街，从左上的出口返回ノーストール山山顶的地下遗迹

进入之前乘坐电梯的圆形房间，在博士的指示下来到房间的中心就会看到罗米娜的身影，之后选择第二项

返回本部得到基库维尔特在王都ガイラナック附近出没的消息

利用“キャリィ屋”前往沙漠の街ザーランバ，从村子出来一直向右就会遇见携带巨型斯库立帕的基库维尔特

Battle 51

完胜条件 敌方全灭

战斗开始后可以派一名同伴绕到敌人后方消灭会使用回复魔法的僧侣，随后就会出现阿蕾萨的增援，将基库维尔特的HP消耗到一定程度时，他会使用分身和模仿技能，首先将其模仿出的我方角色消灭，然后根据分身的动作就可判断哪个是真身(真身会使用抓住人吸血的招式)。特技“约束结界”会形成一个对我方造成连续伤害的区域，一定要及时离开，先全力攻击会使用回复魔法的阿蕾萨，之后只要有一名角色专职进行回复，解决他只是时间的问题。胜利后获得“结界破りの指轮”和“龙玉”。

来到王都ガイラナック与门口的卢法斯对话，然后需要从上方绕一个大圈回到在和平维持军本部。

Hint 在返回的途中前往ゼルドックの“妖精竞技场”，可以从嘉利克处得到“友情のメダル”,之后再与ロッティ(洛特)对话可以得到“ルーファス・开始”的记录存档。

在本部门口会见到昏迷的神秘少女，之后前往法妮尔实验室对着博士使用“龙玉”，返回宿屋休息

醒来后与门口的神秘少女对话，然后前往法妮尔实验室与法妮尔对话选择第三项

独自前往ベルシェイド刑务所的隐藏通道，与阿蕾萨对话选择第一项会了解到所需要的具体资料要前往ヤージェン村的遗迹获得

返回本部叫上三个同伴一起前往遗迹

利用“キャリィ屋”前往ヤージェン村，从左上的出口离开，再从入口的正上方离开就会回到第三章来过的遗迹

Hint 来到宿屋与ノーラ(罗娜)对话可以得到“ジ クヴァルト・开始”的记录存档。

让使用远程武器的同伴攻击墙壁上的开关就会出现道路，进入到里面的房间消灭掉三个斯库立帕后调查最后的水槽，最后离开遗迹会自动返回本部

Hint 调查遗迹门口的双剑可以得到强力武器“ビゼン”。

回到宿屋休息，调查床铺选择第二项后，第二天就可以将“友情のメダル”交给好感度最高的同伴，通关之后会发生“告白事件”

醒来后离开宿屋就会发现大量的斯库立帕，沿着每个场景清过去，最后在研究室的场景中，神秘少女竟然拿着“制御装置”想独自逃跑

Battle 52

完胜条件 取回“制御装置”

由于我方离神秘少女的距离较远，要想在其脱离前顺利地攻击到她，必须让远程攻击的同伴装上“间接射程アップ”的饰品，只要击中她一次，“制御装置”就会掉落下来，上前捡起即可。

返回研究室与博士对话并选择第一项后，对其使用“スクリーバー制御装置”

调查基地广场左上的仓库的大门会发现换了新锁，之后离开本部就会收到希利特亚王国遭受斯库立帕袭击的消息

从本部出来一直朝左方前进，在王都フェルメンティア门前就会遭遇斯库立帕

Battle 53

完胜条件 希利特亚王国士兵全生存

毫无难度的战斗，通过能力增减加大敌我双方的差距，很快就可解决掉它们。

与希莉丝对话第二项，随后一直向右方前进，在通往王都ガイラナック的连接桥上发生战斗

Battle 54

完胜条件 古郎格尔王国士兵全生存

和上一场战斗一样，对于玩家现在的实力来说，这几个虾兵蟹将的确是小菜一碟。

返回本部，利用基地中的浮游装置前往古代兵器，在控制室与赛尔德斯对话

返回本部入口会遇见尤丽，之后前往议会厅与她对话并依次选择第二、二、一项

离开城镇走右下方的出口，向右切换两次场景就会发现艾米，原来大量斯库立帕的巢穴就在山崖下的深处，如果要找到整个事件的元凶，说不定深入虎穴才是最快的方法，沿着绳索下到底部，大量的斯库立帕从洞穴中涌了出来，难道真能突出重围吗？

Battle 55

完胜条件 脱出时艾米生存

由于地形上占有优势，所以战斗开始前建议选择第一项，让艾米就在绳索附近行动，这样才能确保她的安全，大约消灭掉15个敌人之后，调查下来时的绳索就会结束战斗。

剧情之后，就会进入最后的迷宫，与自己想同行的同伴对话就可让其加入

利用“キャリィ屋”前往沙漠の街ザーランバ，从村子出来走左上的出口就会来到カイザリス岛

乘坐电梯到达二楼，按下墙壁上黄色的机关后，跳下场景中的黑洞

按下一楼的绿色机关，乘坐电梯到达三楼

调查右方电梯口附近的绿色机关，乘坐电梯到达五楼，之后跳下场景中的黑洞

调查右下角的机关，乘坐电梯到达五楼

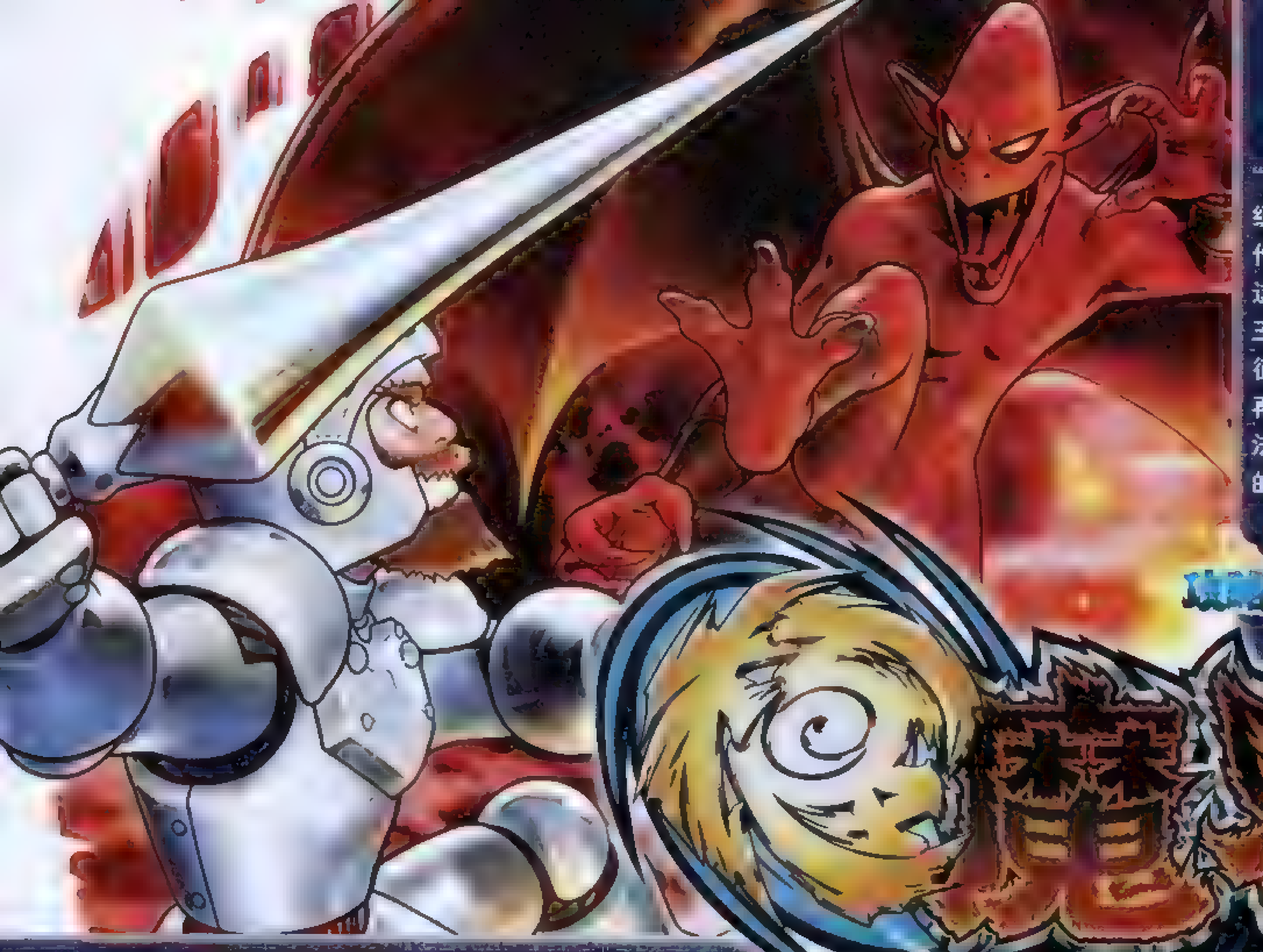
利用上方的传送点就会到达新的场景，一直沿路向前，就是与最终BOSS的决战

Hint 调查下方的黄色闪光点能够获得“起动用クリスタル”，将其放在附近的传送点上可以传送回迷宫的入口。

Final Battle

第一形态时非常的简单，不用顾及后方的敌人，全力攻击BOSS主体，很快就可以将其消灭。第二形态时，阿蕾萨会作为援军登场，同时获得重要道具“アレッサ通信机”。战斗中阿蕾萨会不断地收集BOSS所吸取的能量，通过使用“アレッサ通信机”就能对其下达行动指令，第二项的效果为全员3次魔法攻击无效，这对于杂兵所施放的地图魔法非常管用。BOSS的整体难度并不高，留一名同伴使用大范围回复魔法，剩下的人则猛攻BOSS，坚持到底就是胜利。

打败最终BOSS后，游戏会要求进行存档，而当职员表显示完后，游戏还会再要求存档一次 前一个是[illegible]结局，而后一个则是二周目的开始。



文 多边形 协力 Up Team攻略组 峰中幻想

身为老资历的玩家不可能不知道Capcom的"《魔界村》系列"，这个经典的系列动作游戏以超级恐怖的难度一直像噩梦一样困扰着众多自诩动作游戏高手的玩家。自1991年《超魔界村》之后，这个噩梦已经沉寂了15年之久。而今，恐怖的魔王再次袭来，骑士亚瑟又要再次踏上拯救公主的征途。作为系列究极形态的《极魔界村》在PSP上再度登场，全新的画面、全新的道具、全新的魔法，再加上不变的难度，能否再次完成"不可能的任务"，全靠玩家你了！

攻略 GUIDE THROUGH

极魔界村

极魔界村	Capcom	ACT
PSP 极魔界村	2006年8月3日	日版
163KB		4800日元
无对应周边	全年龄均衡对应	

游戏模式

初学者模式 BEGINNER MODE

专为初次接触"《魔界村》系列"的玩家所设置，该模式中敌兵的AI偏低，敌人出现的频率也小，各种恢复系道具出现的频率较高，亚瑟在受创的时候不会被吹飞（而掉入悬崖等），天气因素对游戏也没有影响。这是一个既可以体验游戏难度又不会受到太大打击的模式。

原创模式 ORIGINAL MODE

专为PSP开发的原创模式，相对于初学者模式而言大幅提高了游戏难度，例如敌兵出现的频率、攻击的速度等，另外在亚瑟受创的时候会被向后吹飞（可能因此掉下悬崖），沿路的障碍和天气因素也会阻挠玩家通关。总体而言属于难度适中的模式，认为初学者模式太简单的玩家可以尝试。

街机模式 ARCADE MODE

官方称该模式才是《极魔界村》的究极模式，游戏的一切设定都将回归系列原点，除了难度相对于原创模式进一步提高外，还设置了条件苛刻的限制，例如取消HP概念，无论你装备什么豪华铠甲都只能抵挡一次攻击，而且死亡后只能从关卡最开始处或者固定的点重新开始。这个模式完美地诠释了"极"字的真正含义。

操作简介

十字键/滑杆	控制亚瑟移动
连按两次左/右	亚瑟加速跑
↓	蹲下/使用盾牌进行防御
□	攻击
↑+□	向上攻击
↓+□	（跳起时）向下攻击
○	魔法
×	跳跃
△	开启"ワープスピア"菜单
START	开启游戏菜单
SELECT	开启系统菜单
L	开启"盾"菜单
R	开启"魔力"菜单

武器

亚瑟骑士真可谓是十八般"武器"样样精通，无论什么武器到了他手里都能耍得灵活自如。游戏中共有十二种武器（不包括强化后的效果），可以通过打破敌兵身上的罐子或者找到蓝色的宝箱取得。在这里向大家推荐的武器有鞭子、追踪飞镖和回旋镰刀。

盾牌

在游戏中蹲下即可拿出盾牌防御面前的敌人。盾牌不仅可以防御敌人的攻击，而且还附加有特殊功能。不过盾牌有耐久值的设定，一旦耐久值消耗完毕，盾牌就会破损消失。游戏中盾牌的取得方法和武器差不多，没有什么难点。其中比较重要的盾牌是"飞行の盾"，它可以让玩家在空中飞行一段距离。（有关最强盾牌"无限の盾"的取得方法请参看后文"魔女の家"部分）

铠甲

骑士铠甲如同骑士的生命一样重要（虽然我们的亚瑟经常穿着一条草莓内裤穿梭于魔界村中……），初学者和原创两个模式中的铠甲系统让游戏难度降低了许多，总之铠甲给人的安全感是不可替代的。游戏中除了"魔の铠 负"的装备效果是降低主角威力之外，其他的铠甲都是可以提升主角能力的。

装备

游戏中，亚瑟一共可以获得五种不同的装备，各种装备可以为亚瑟提升战斗能力，达成一定条件还可以为装备升级。有关这五种装备的详细说明如下：

跳ね马のブーツ

装备作用： 在1周目时得到的"跳ね马のブーツ"可以在空中进行二段跳，而在2周目时得到的"跳ね马のブーツ 两方"则可以在空中三段跳。

获得方法： 在1周目只要将1-1 魔の森的BOSS打倒，就能直接获得。在2周目时再次将1-1 魔の森的BOSS打倒，"跳ね马のブーツ"会升级成"跳ね马のブーツ 两方"。

堕天使の羽

装备作用： 当装备上"堕天使の铠"，就可以在空中长时间飞行。不过速度较慢，注意空中的敌人。

获得方法： 在1周目时只要将3-1 腐败の?的BOSS打倒，就可以直接获得！

[illegible]

装备作用： 装备后令亚瑟的移动速度上升20%。

获得方法： 只要游戏进行到二周目的时候就会在一开始自动获得。

魔力のペンダント

装备作用： 装备后，亚瑟使用魔法所消耗的魔力只是原来的1/2。后期进化的"魔天のペンダント"则在消耗魔力减半的同时，更加将魔法的威力上升到LV3！

获得方法： 首次在魔女处合成材料的时候即可获得。累积到一定分数后（初学者模式500万，原创模式700万，街机模式还有待确认），"魔力のペンダント"会进化成"魔天のペンダント"。

骑士の魂

装备作用： 装备后，受到敌人攻击的伤害都会减半，对通关帮助极大，所以玩家一定要记得打出来哦

获得方法： 只要游戏画面中央上方的累积分数达到一定标准（初学者模式200万，原创模式400万，街机模式还有待确认），就能自动获得！（需要注意的是，分数会由[illegible]计算。）

©2006 CAPCOM CO.,LTD. ALL Rights Reserved.
www.plumbook.cn

魔法

魔法在本作中得到了大幅度的强化，这预示着亚瑟从一般的骑士晋升到了圣骑士，因为只有圣骑士才可以使用魔法。游戏中除了第一种魔法是游戏开始的时候既有的，其他都需要在游戏中获得，下面就把这些魔法的性能和详细取得方法告诉大家。

爆发の魔力

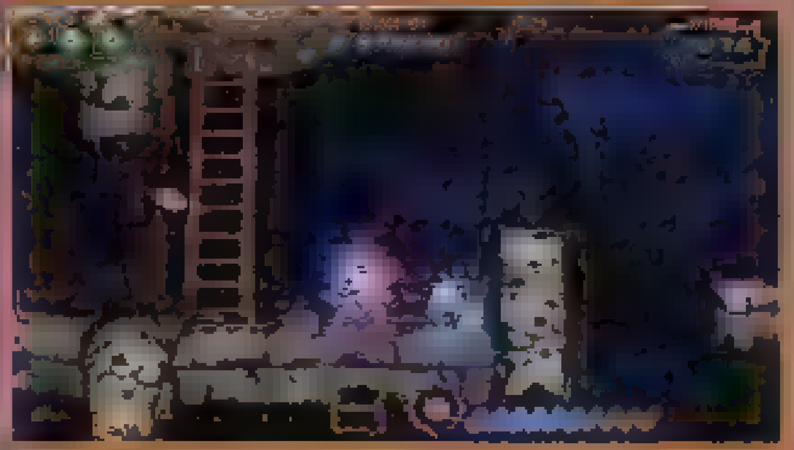
消耗魔力 4 威力 2

魔法作用：以自身为中心，向四周爆发出火焰的强力魔法，随着装备铠甲的等级上升，爆发范围和威力也会上升。

获得方法：游戏初期拥有！

无敌の魔力

消耗魔力 10 威力 1



魔法作用：在自身周围产生数个防御用的物体，当敌人接触或攻击的时候，防御物体就会消失1个，随着装备铠甲的等级上升，防御物体的耐久力和数量也会上升！

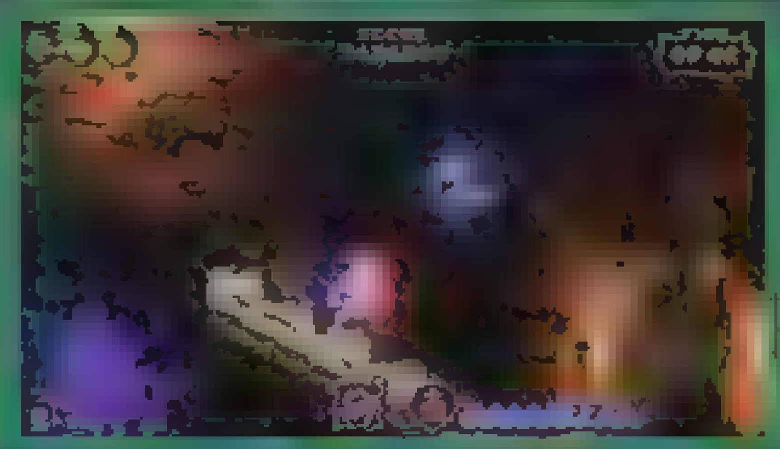
获得方法：在2-1岚の砦关卡的中段，有三条分岔路的场景，走最上面的那条，先打败两个巨人后，在前方楼梯的旁边可以发现宝箱，打烂后获得！

时の魔力

消耗魔力 6 威力 –

魔法作用：除了自身以外的所有敌人，都会进入时间停止的状态，随着装备铠甲的等级上升，敌人停止的时间也会加长！

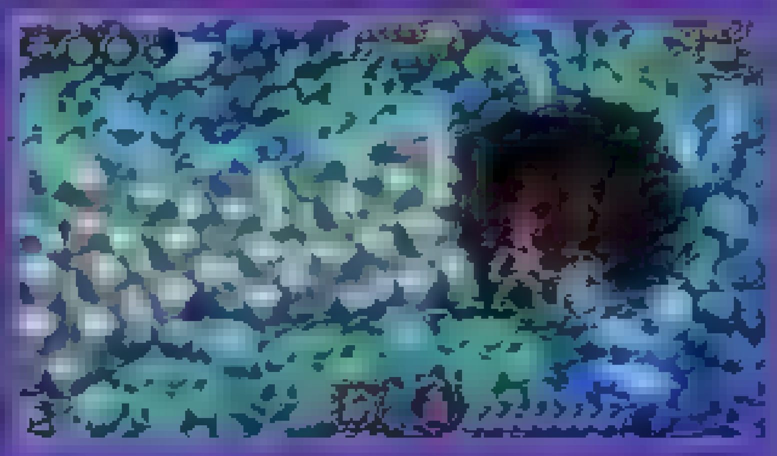
获得方法：在2-2 死の古城关卡的中段，一直下楼梯的场景，最后一条楼梯会有断裂的地方，下面会发现一团雾，用“飞龙の盾”飞到雾里，触碰到隐藏点，接着在上方出现宝箱，打烂后获得！



封印解除の魔力

消耗魔力 8 威力 –

魔法作用：可以在关卡中解除一些特定的封印，这样可以发现一些新的道路。



获得方法：在2-2 死の古城关卡的后半段，一直沿着向右的路走，打掉那些碍人的泡泡，在打泡泡的同时，空中有个隐藏点，需要跳起来触碰，这样在里面的尽头会出现宝箱，打烂后获得！

火炎の魔力

消耗魔力 5 威力 1

魔法作用：向自身的前方喷出火焰攻击敌人，随着装备铠甲的等级上升，火焰的数量和威力也会上升！

获得方法：在1-1 魔の森关卡的中段，地上有个骷髅堆，踩下后出现会隐形的平台，一直往上跳，顶部的右方碰到隐藏点，蓝色宝箱出现，打烂宝箱后获得！

マイタチの魔力

消耗魔力 2 威力 1

魔法作用：[illegible]

获得方法：在4灼热の魔山关卡的中段，先在上面的通道触碰到隐藏点，这时在附近就会出现宝箱，打烂后获得！

石化の魔力

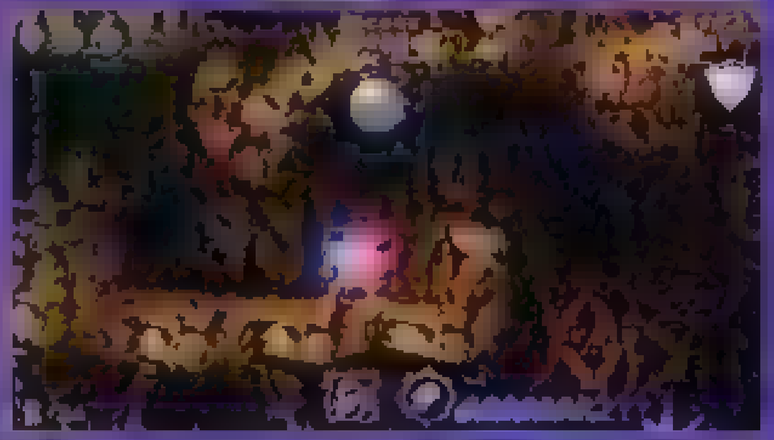
消耗魔力 3 威力 –

魔法作用：[illegible]话，会将敌人还原，最重要的是可[illegible]

获得方法：在5暗黑の大魔宫殿关卡的后半段，一直利用移动的平台来到顶部，先在右面骷髅堆旁边触碰隐藏点，此时在左边会出现宝箱，打烂后获得！

パワーアップの魔力

消耗魔力 10 威力 –

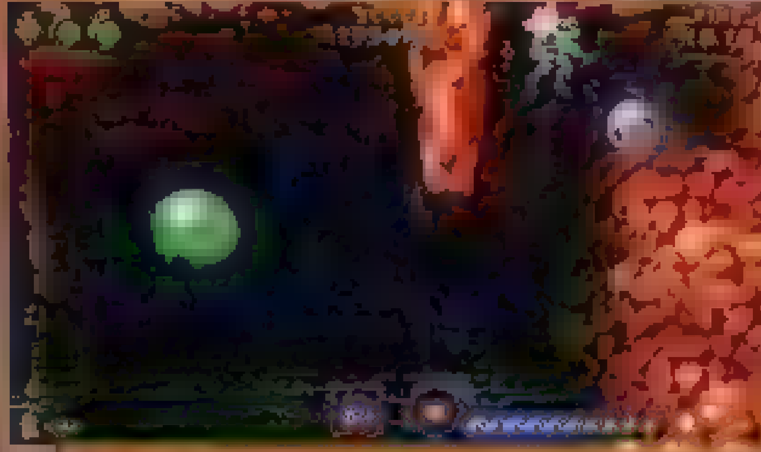


魔法作用：[illegible]

获得方法：在2-1 岚の砦关卡的前半段，在大蛇BOSS的上方通道，先要用“石化の魔力”将通道的骷髅堆解除，然后触碰原来骷髅堆位置的隐藏点，附近出现宝箱，打烂后获得！

发现の魔力

消耗魔力 2 威力 –



魔法作用：[illegible]点，一旦碰到这些隐藏点，就会出现[illegible]

获得方法：在3-1腐败の沼关卡的中段，先不要坐慢慢沉下去的平台，飞到上面的通道上，一定需要有堕天使の铠，这样就可以一路飞到最尽头发现！

波动の魔力

消耗魔力 3 威力 4

魔法作用：对自身前方放出波动攻击，威力巨大，是最强的魔法，而且还能贯穿敌人，随着装备铠甲的等级上升，波动攻击的威力也会上升！

获得方法：找到9种合成材料后，第三次在魔女处合成，并将三个魔女合体的BOSS打败，此时就会获得“波动の魔力”！（有关合成材料的搜集请参看后文）

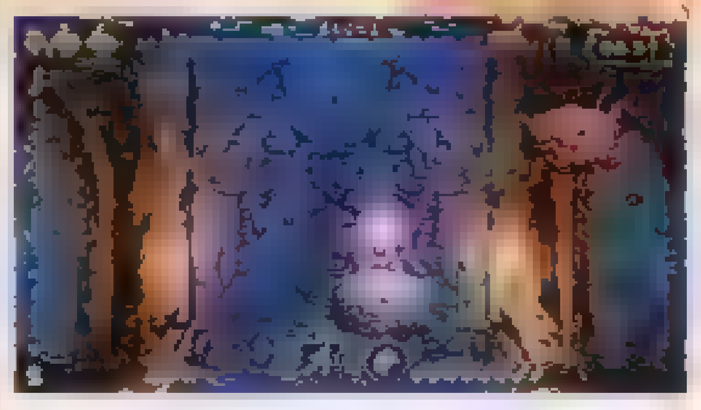
魔女の家

在游戏中需要找到9种合成材料，分别在三处魔女の家中进行合成以获得不同的道具。需要注意的是，获得道具的顺序是一定的，但是在哪个魔女那里合成却不是一定的。也就是说，无论在什么颜色的魔女那里，第一次合成后能获得“魔力のペンダント”，作用是使用魔法时魔力消耗减半；第二次合成后能获得“无限の盾”，效果是耐久力无限；最后一次合成后，三位魔女会合体变身，接着便会进入BOSS战，打败这个隐藏BOSS后便能获得最强攻击魔法“波动の魔力”。

赤バラの魔女の家

▲在1-1魔の森关卡的中段，有处被骷髅堆堵住的树洞，用“石化の魔力”将其解除掉，一路穿过几根大树后，在尽头发现一个洞穴，进去里面便是了！

[illegible]



▲在2-2 死の古城关卡的中段，有个很宽敞的场景。用“飞龙の盾”一直往左上方飞，进入上面的一个洞穴便是了！

青バラの魔女の家

▲在3-2 地の底の死海关卡的前半段，穿过上下移动平台后，可以二段跳上这移动平台的顶部，用“飞龙の盾”飞过满是针的通道后，进去尽头的洞穴便是了！

“以现在的眼光来看，这种游戏根本就不应该出现在街机上，它实在是太难了！

——因为制作“街机名作博物馆”而被折磨的Gouki

mbook.cn

合成材料

合成材料分三组，A：妖树の叶、人食い花の叶、咒い草の叶；B：黄泉ガエルの血、不老ドリの血、黄金ヤギの血；C：百年ヘビの脱壳、一角牛の骨、八つ目鱼の目。而A组合必须要到1-1关卡的红色魔女处合成，B组合必须要到2-2的黄色魔女处合成，C组合必须要到3-2的蓝色魔女处合成！

黄泉ガエルの血

在1-1魔の森关卡的中段，有处给骷髅堆堵住的树洞，用"石化の魔力"将其解除掉，一路穿过几根大树后，在红色魔法婆婆的大门前可以见

妖树の叶

在1-2 血の巢窟的前半段，站在一块升降的平台上，等升到尽头时便可以轻易看到！

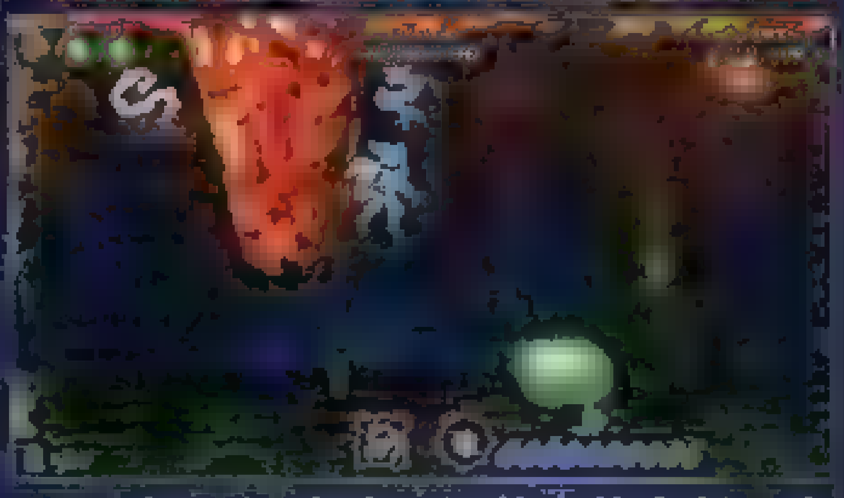
不老ドリの血

在2-1 岚の砦的后半段，穿过有三条分岔通道的场景后，在右下的深渊里，一定需要有堕天使の铠才能安全的得到！

人食い花の叶

在2-2 死の古城关卡的后半段，站在一块快速上升的平台上，然后迅速下来，在平台的下面可以发现！

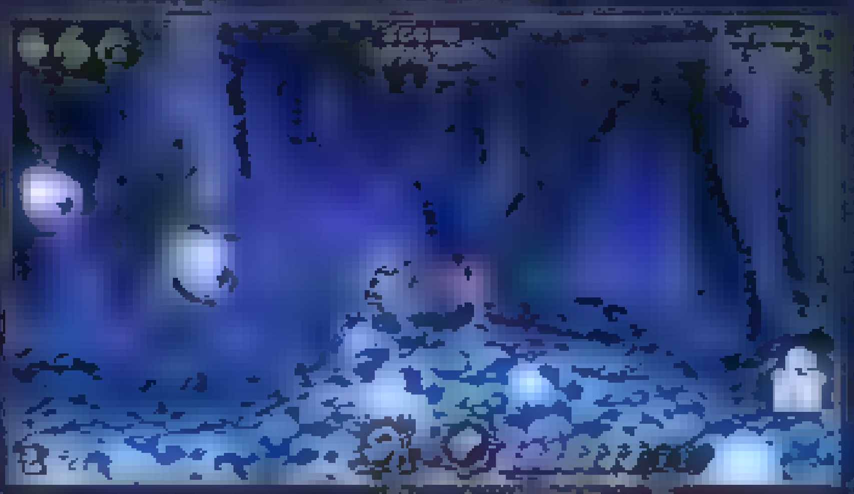
百年ヘビの脱壳



在3-1 腐败の沼关卡的中段，先不要坐慢慢沉下去的平台，飞到上面的通道上，穿过的时候在石头边上，一定需要有堕天使の铠才能安全的得到！

咒い草の叶

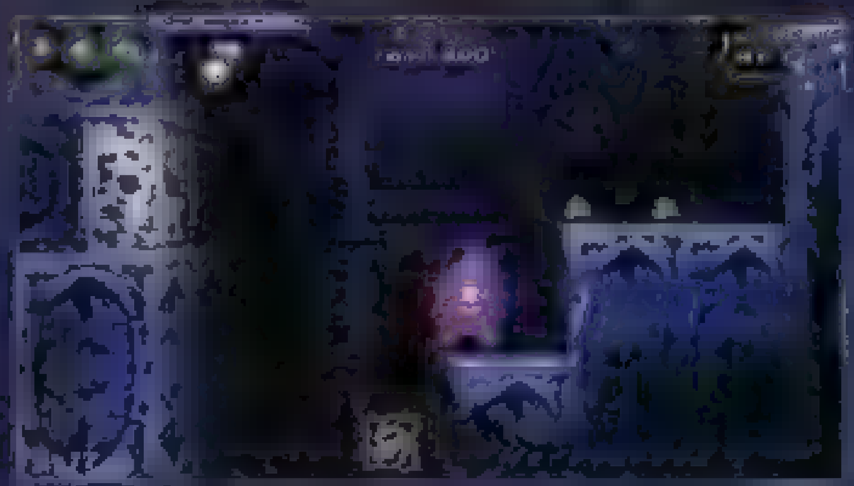
在3-2 地の底の死海关卡的后半段，在BOSS处，用"石化の魔力"解除掉骷髅堆，就可以发现了！



一角牛の骨

在4 灼热の魔山关卡的中段，选择走上面的路，会在顶部的岩浆处清楚地看到，不过可要小心别被火碰到了哦！

八つ目鱼の目



在5 暗黑の大魔宫殿关卡的前半段，首先在旁边的台阶上，碰一碰隐藏点，此时在左面会出现蓝色宝箱，打烂宝箱就可以看到了！

全部33枚光之指环详细取得方法图解

游戏中最重要的道具就是"光のリング(光之指环)"了。第一次见到BOSS需要23枚指环，如果想见到最终BOSS的最终形态，则需要全部的33枚指环，如果你能够在一周目的时候就找到全部33枚指环，那么就可以直接与最终BOSS的最终形态作战。游戏中无论什么难度，33枚指环中有28枚的位置是固定的，剩下的5枚则需要你找到这个关卡中所有的红色宝箱后出现，所以下面在为大家详细标明28枚指环的位置同时，还给出每个关卡中每个红色宝箱的位置，确保大家一周目就可以直接达成最终结局！

请看右页

黄金ヤギの血

在4 灼热の魔山关卡的中段，在分岔路走上面的通道会发现一个有刺的大石块，用"石化の魔力"将石块解除，便会出现一条飞龙，这样就可以来到上面的场景，需要有"堕天使の铠"，此时一直走，进入左上方的洞穴里面，接着在最深处便能发现！

ワープスピア

这是在每个关卡中都可以找到的一根造型酷似魔法权杖的东西，其实这是"传送之杖"，使用此道具就可以随时前往相对应的关卡。游戏中一共有10根传送之杖，其中7根对应游戏关卡(除第5大关)，3根对应魔女の家。使用传送之杖需要消耗所有的魔力值，下面就把每一根传送之杖的位置告诉大家(魔女の家的三根"传送之杖"在她们家里可以直接取得)。

1-1 魔の森

在关卡的中段，地上有个骷髅堆，踩在上面后出现会隐形的平台，一直往上跳，顶部的右方可以见到。

1-2 血の巢窟

在关卡的中段，躲过下面的"血浪"后，到尽头再一直沿着楼梯爬到顶层，在右方的平台上可以很容易见到！

2-1 岚の砦

在关卡的中段，有三条分岔路的场景，走最上面的那条，先打败两个巨人后，会有楼梯落下，接着爬上去在左边尽头可以见到。

2-2 死の古城

在关卡的中段进入古城内有处楼梯会逐渐往下掉的，到达对面后，回头就能见到，不过需要"飞龙の盾"！

3-1 腐败の沼

在关卡的后半段，下面的沼泽会升降的场景，此时等沼泽降到最低的时候，迅速到最下面便可以见到！

3-2 地の底の死海

在关卡的后半段，在一处比较宽敞的场景，用"飞龙の盾"飞到上空就可以轻易见到！

4 灼热の魔山

在关卡的前半段有条快要断裂的石桥，只要在桥上停留桥就会断掉，此时用"飞龙の盾"到下面可以见到！

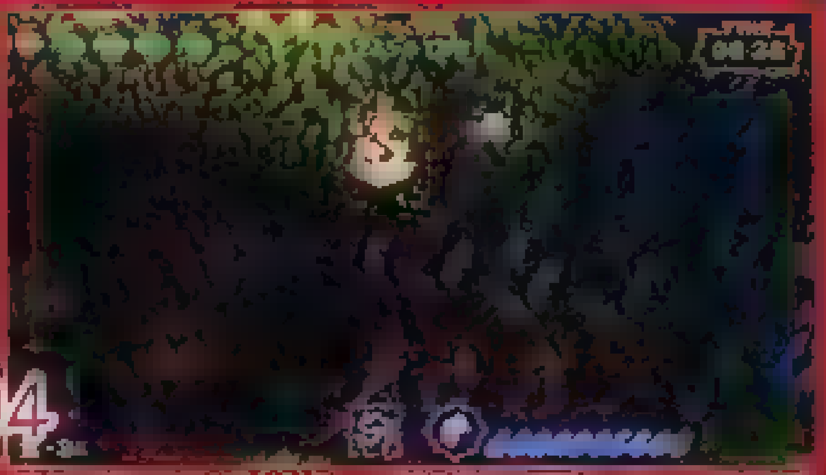
"如果你恨他，请给他《魔界村》，因为那里是地狱……"
——制作本次《极魔界村》攻略的多边形还补充道："珍爱PSP，远离魔界村。"

1-1 魔の森

01 在此关卡刚开始不远处下面有两块骷髅堆的上方，需要有飞龙の盾才能获得。

02 在此关刚开始没多久，不远处的一个骷髅堆里，需要用"石化の魔力"将骷髅堆解除。

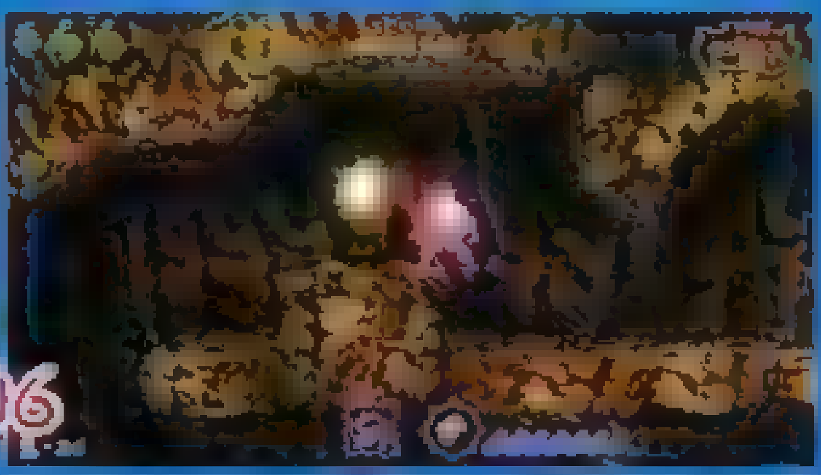
03 当这关的BOSS是两块骷髅堆中右边那块用"石化の魔力"解除，便会出现2一关卡在空中飞行的BOSS，将其打败后获得。



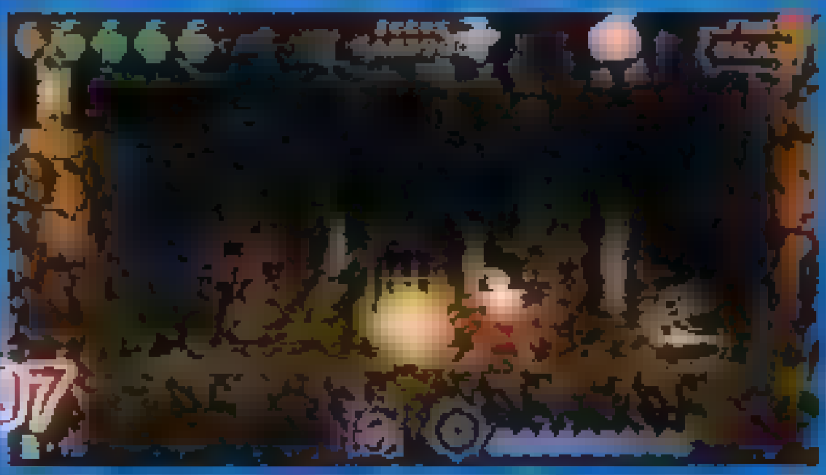
04 在打完这关BOSS后，前面的小屋上方，虽然有树叶覆盖着，但仍然能够看到闪闪发光，需要有飞龙の盾才能获得。

1-2 [illegible]の[illegible]

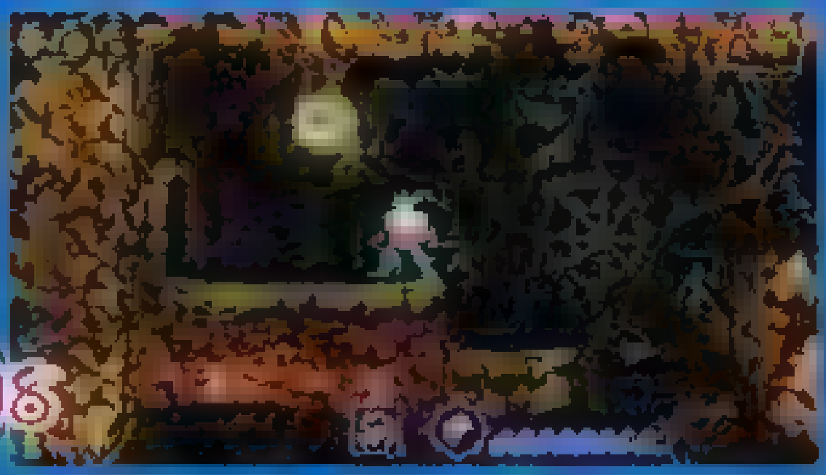
05 [illegible]



06 [illegible]



07 [illegible]



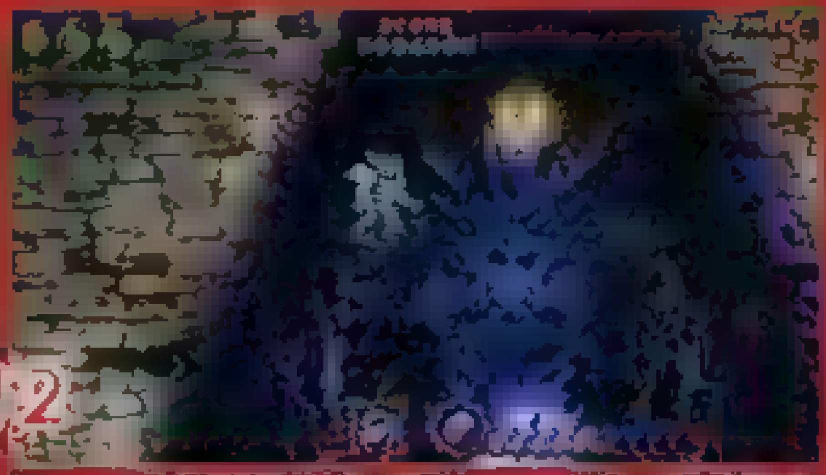
08 [illegible]

2-1 [illegible]の[illegible]

09 在这关一开始还没多远的[illegible]，需要有飞龙の盾才能获得。

10 在这关的中段，有个地方分[illegible]上去打败[illegible]巨人后获得。

11 在此关卡中，[illegible]有三条分岔道路的场景后，在右下的深洞里，需要有"堕天使の铠"才能[illegible]。



12 还是第三条分岔道路，走最上面那条，[illegible]后跳上楼梯，在右方看见到被封印着的门，装备上"堕天使の铠"就能[illegible]。

2-2 死の古城

13 [illegible]

14 [illegible]

15 [illegible]

16 [illegible]

3-1 [illegible]の[illegible]

07 这关刚开始，直走在前的上方[illegible]长长的通道可以往上飞的就能够发现了，需要有"飞龙の盾"才能获得。

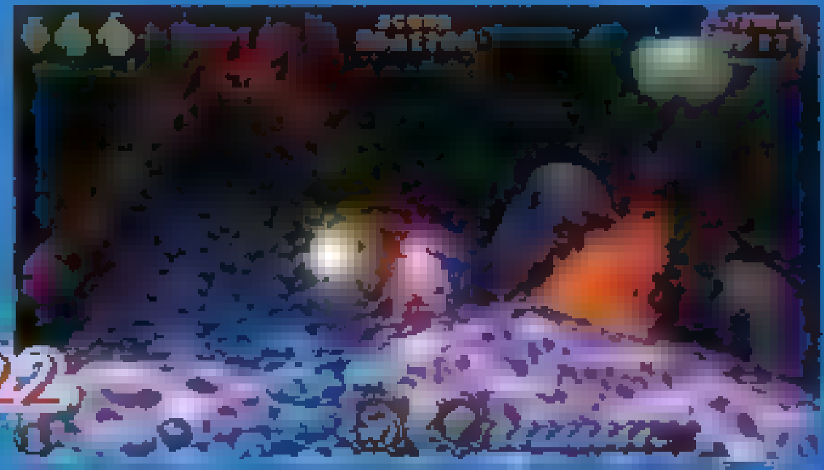
08 在坐升降台的时候先不要往下降，[illegible]需要用"石化の魔力"将骷髅堆解除。

09 第一次打败此关卡的BOSS后，[illegible]获得这枚指环。

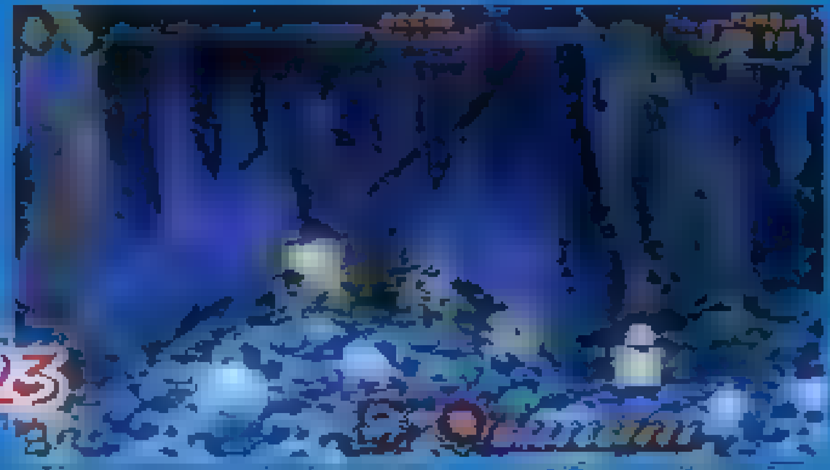
20 在关卡的中段，一处的左上方能够发现被封印着的道路，将封印解除，进入道道[illegible]打倒后，获得一枚指环。

3-2 [illegible]の[illegible]の[illegible]海

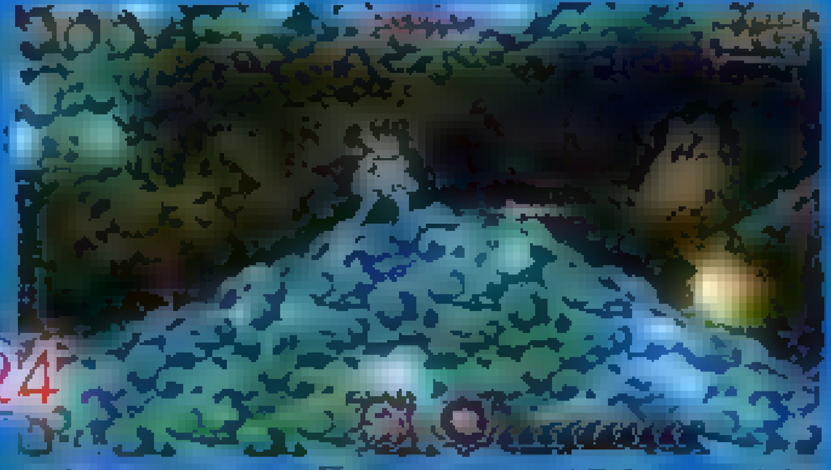
21 [illegible]



22 [illegible]



23 [illegible]



24 [illegible]

4 灼热の魔山

25 关卡一开始的部分，向前走一段路后，在空中的一个小平台上，用"石化の魔力"将骷髅堆解除，需要有"飞龙の盾"才能获得。

26 进入火山内部后，遇到分岔路时走上面的道路，在旁边的火焰可以很容易发现这枚指环。

27 用"石化の魔力"将分岔路上面通道中[illegible]解除，[illegible]后用"堕天使の铠"可以来到上面的场景，进入左边洞穴的最深处能发现。

28 在关卡的后半段，一直往上升的平台上[illegible]的时候，在左边的火焰旁边可以发现，小心不要碰到旁边的岩浆。

"想知道什么是真正的地狱难度，尝尝街机模式的滋味就知道了。"

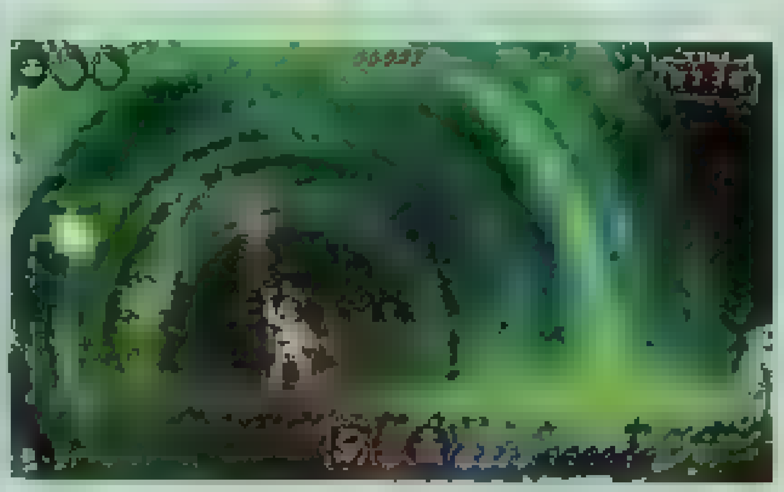
——胜负师听闻有人说《极魔界村》难度不高后说道

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

红色宝箱

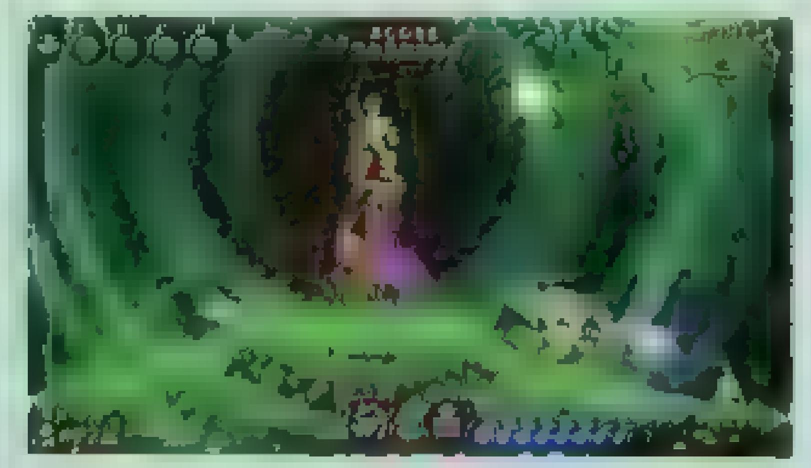
红色宝箱在游戏中都是隐藏的，需要碰到隐藏的点才会出现，后期取得“发现の魔力”之后寻找起来非常方便。每个关卡都有6个红色宝箱，那5枚随机出现的指环是在随机的关卡中取得所有的红色宝箱后，在最后一个宝箱里出现。

1-1 魔の森



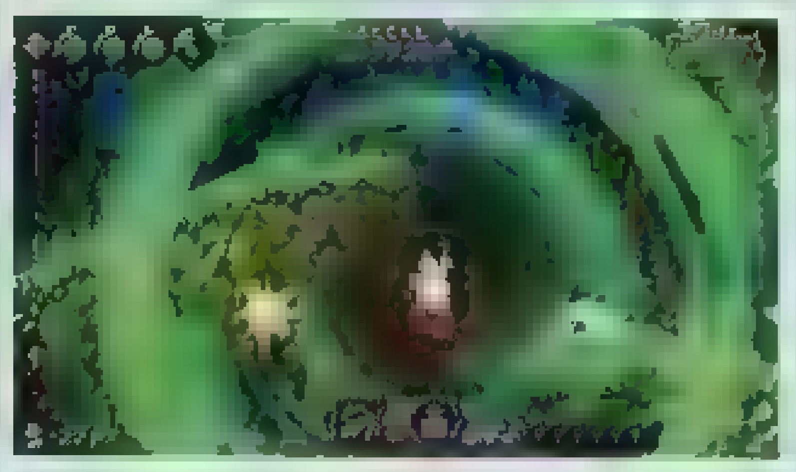
01 关卡一开始身后的大门旁边。

02 关卡前半段，在游戏看到的第一块骷髅堆附近。

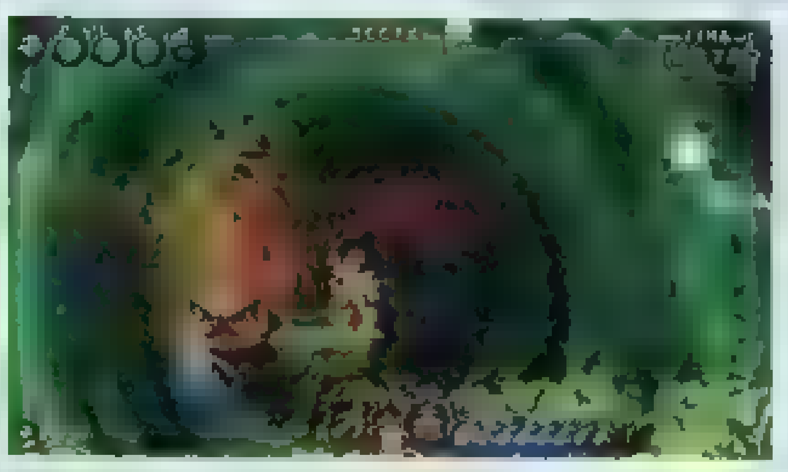


03 关卡前半段，打倒一棵树怪后，就在旁边的丛林里。

04 关卡的中段，在一处有两块骷髅堆的中间。



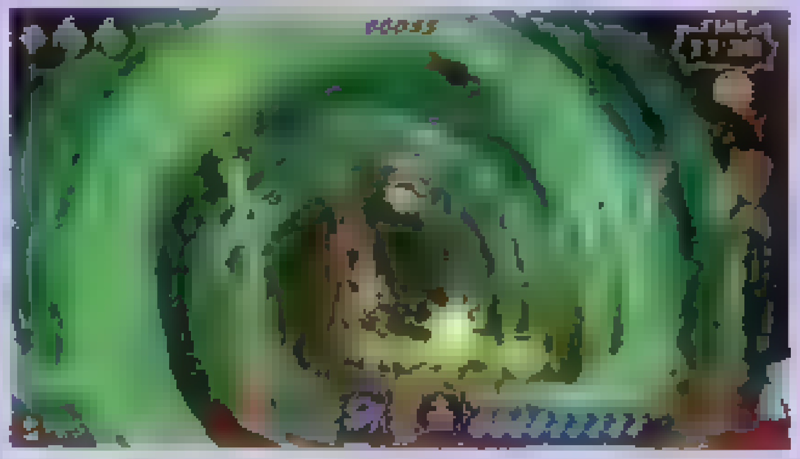
05 关卡的中段，有处台阶的下面是可以进入的，走到尽头就行了。



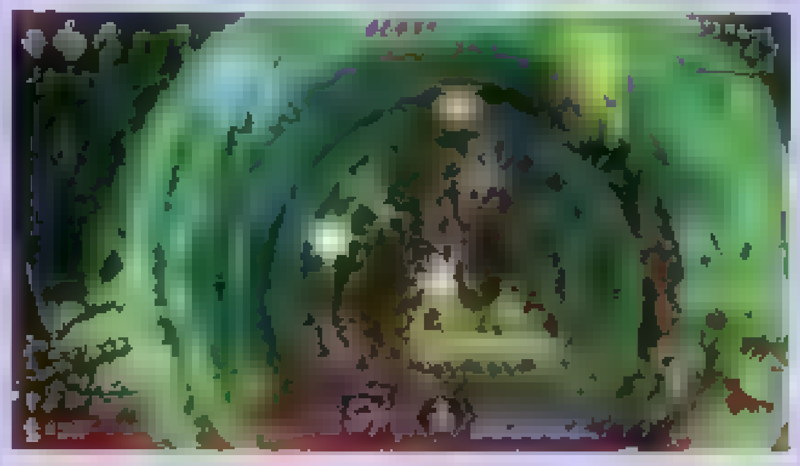
06 关卡的中段，有处给骷髅堆堵住的树洞，用“石化の魔力”将其解除掉，一路穿过几根大树后，在红色魔法女巫的大门前。

1-2 血の巢窟

07 关卡一开始，在一处深渊血池里。

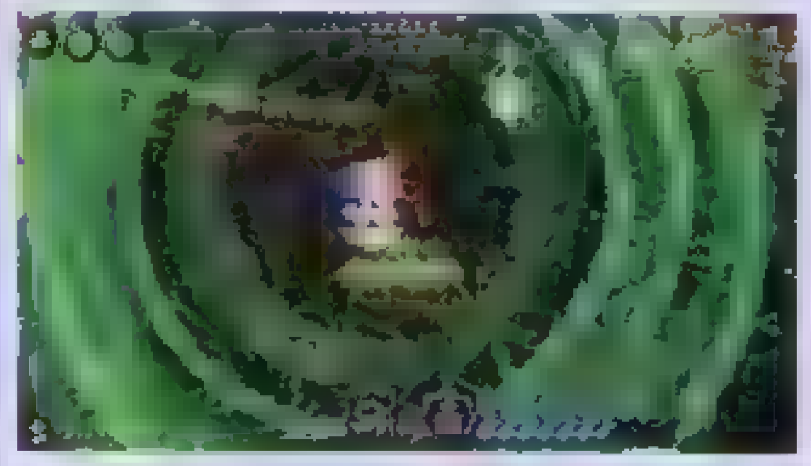


08 关卡前半段，在一块楼梯形状平台上。

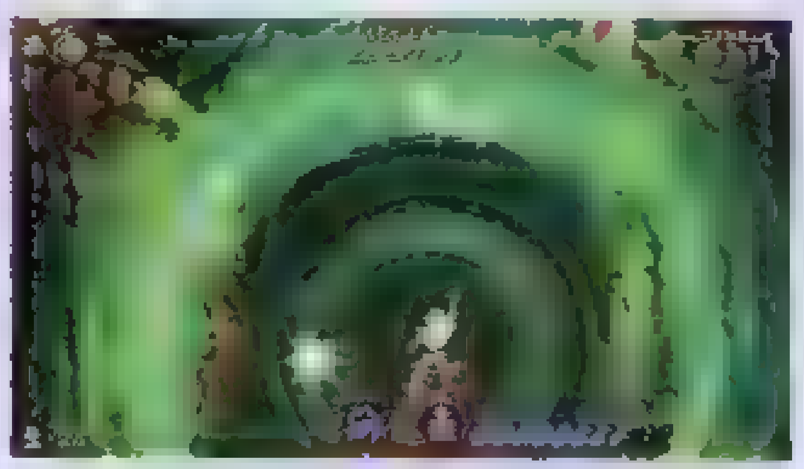


09 大蛇BOSS附近的地方。

10 关卡的中段，越过血池，到尽头爬楼梯上去，就在第一个平台附近。



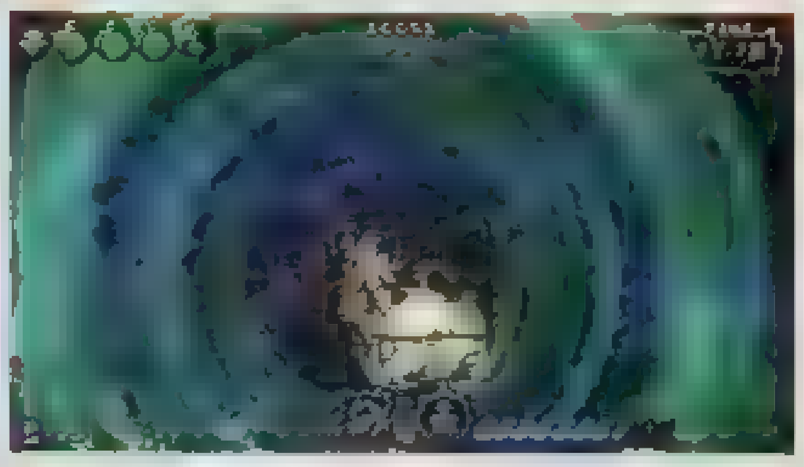
11 在关卡的中段，越过血池，到尽头爬楼梯上去，爬到中间，在一块升降的小平台附近。



12 在关卡的后半段，在一个深深的大坑里，靠左边的墙壁上。

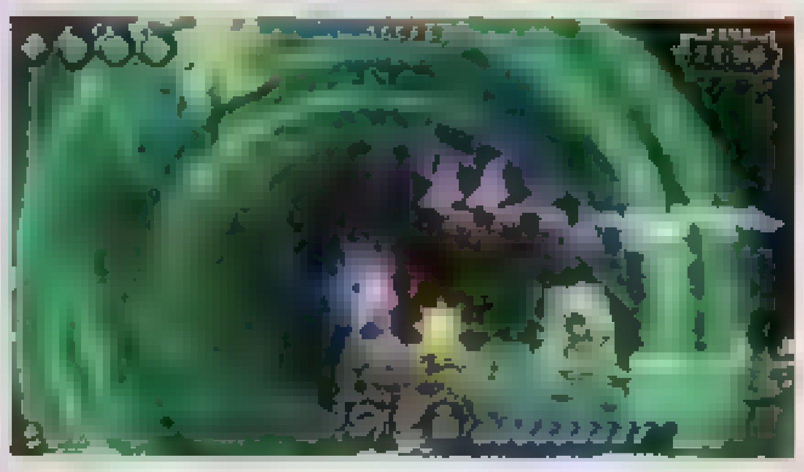
2-1 岚の[illegible]

13 关卡一开始，在上方小平台的左面。



14 在关卡的前半段，走一会后，也是在上方的一块小平台上。

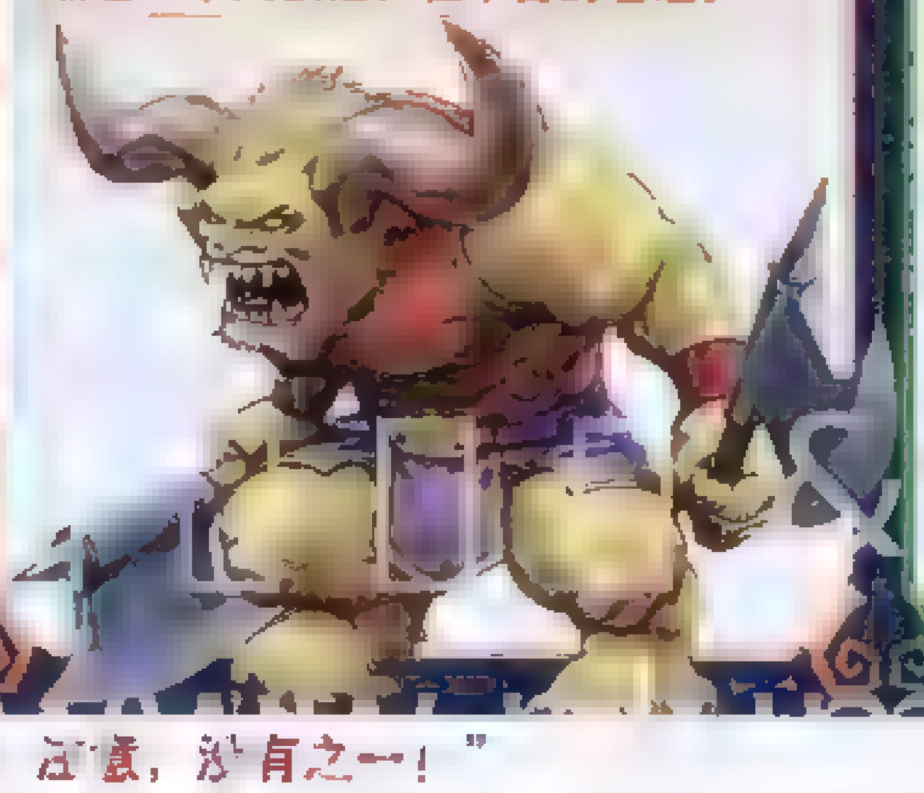
15 在关卡的中段，有很多齿轮的场景，在前方的一个平台上面。



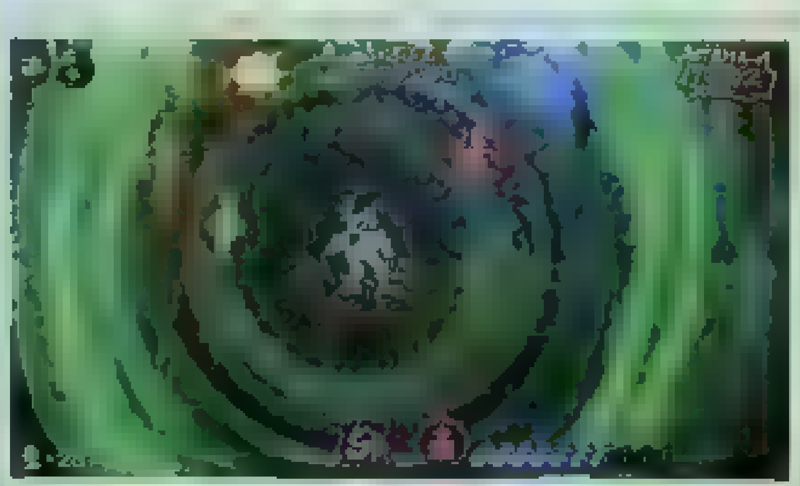
16 在关卡的中段，跳过有很多齿轮的场景后，就在对面平台的边缘附近。

17 在关卡的后半段，穿过那些大铁锤后，在一个深渊的左面。

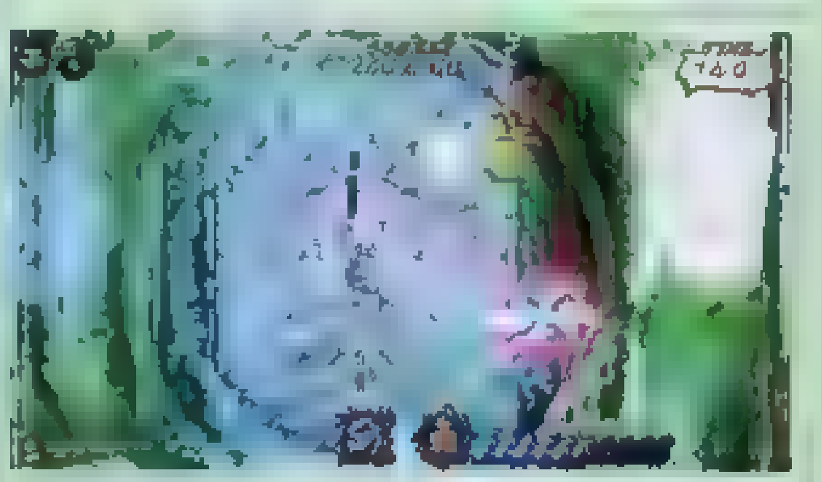
18 在关卡临近BOSS的地方，走过最后一个大铁锤，在平台的右边。



2-2 死の古城



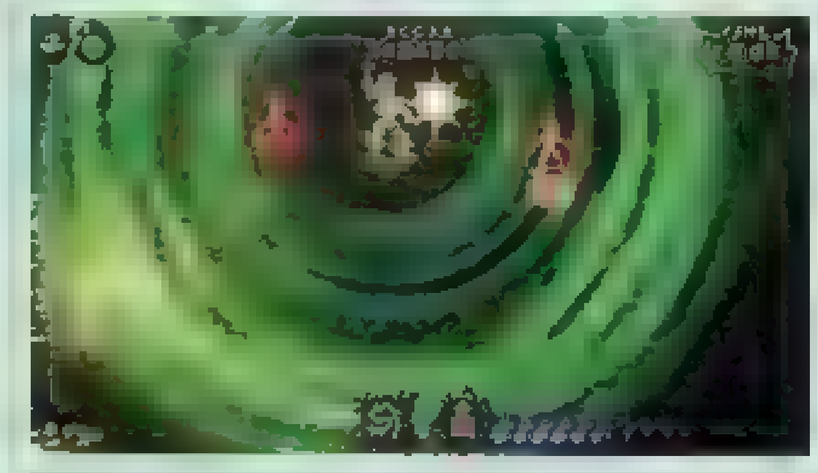
19 在关卡一开始空旷场景的下面，最好此时有堕天使の铠，这样会比较容易接触到这隐藏点。



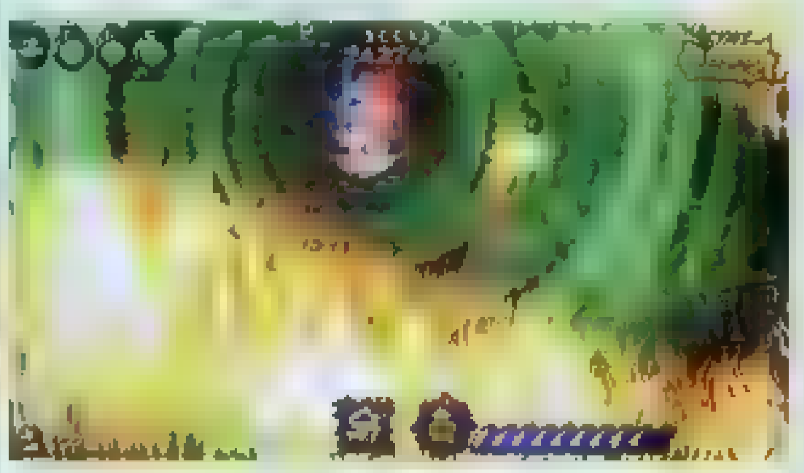
20 在关卡的前半段，乘坐完第一会移动的鬼魂平台后，跳到第二个鬼魂平台，就在此平台的正上方。

21 在关卡的中段，有电龙出现的宽阔场景，乘坐面前的平台，等移动到最上面的时候，就在平台的附近。

22 在关卡的中段，有电龙出现的场景，一直飞到最顶端，便可以发现。



23 在关卡的中段，刚刚进入城堡后的第一条楼梯，在上方可以发现。

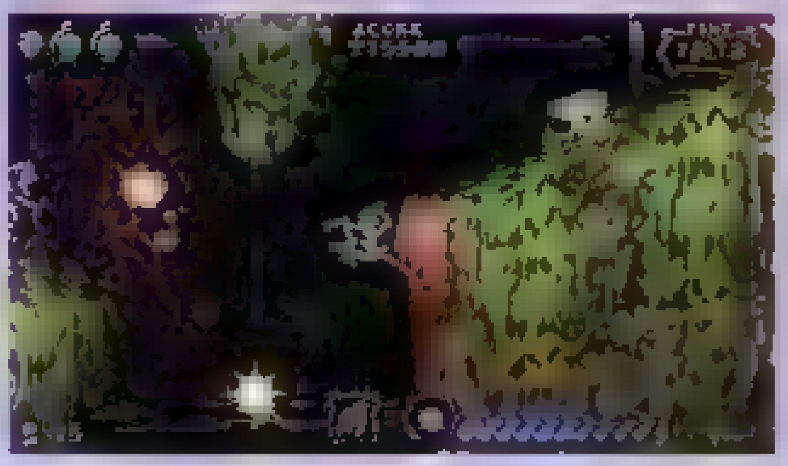


24 在关卡的后半段，刚离开城堡后，在到处都是毛茸茸的场景，一开始乘坐快速移动的平台时，在空中可以发现。

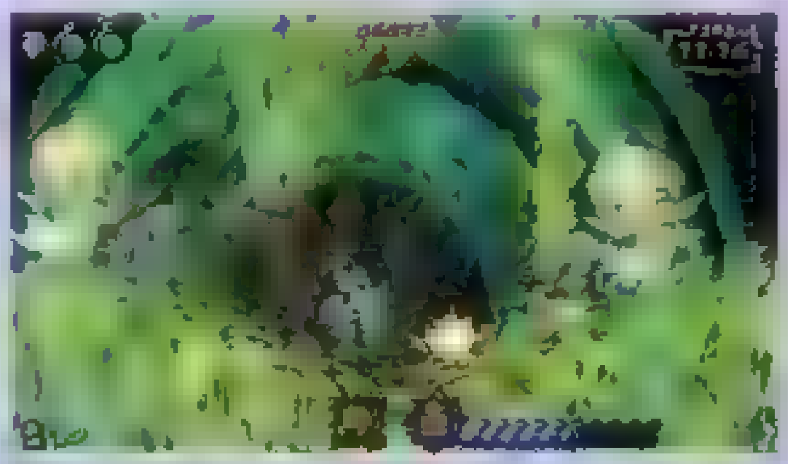
“史上最难的2D动作游戏，注意，没有之一！”

——ACE飞行员说本作是他“海归”后遇到的第一个难题。

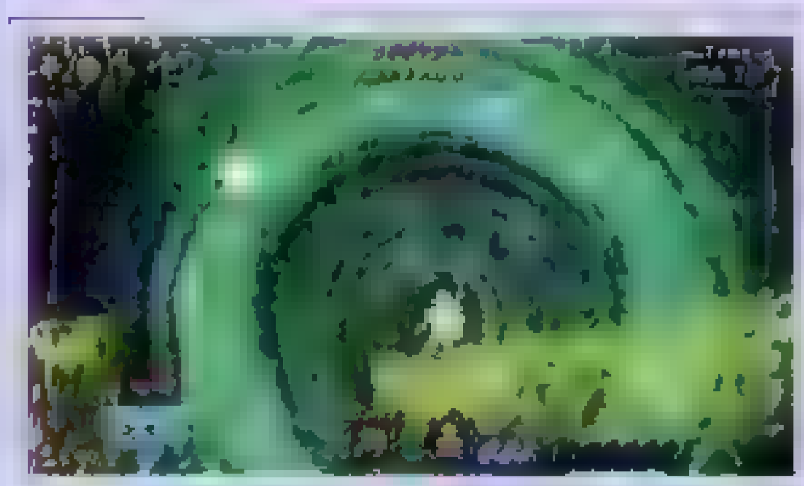
3-1 腐败の沼



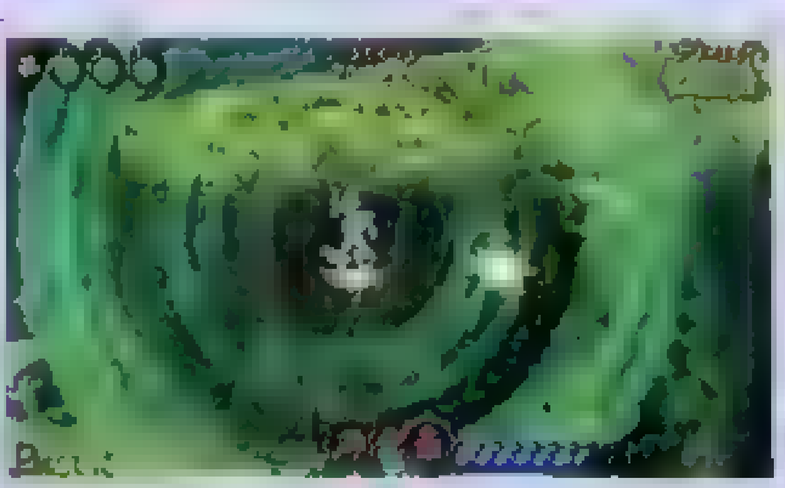
25 在关卡开始第一个遇到的深渊下方。



26 在关卡的前半段，在如图所示一个会萎缩的怪物下面。

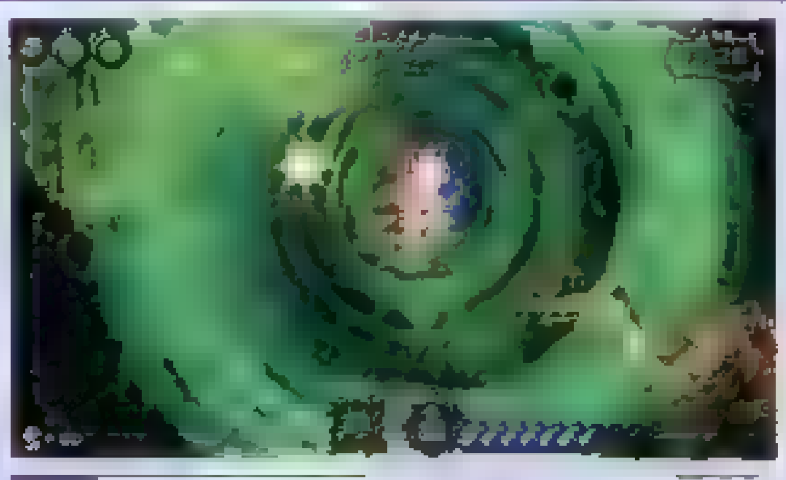


27 在关卡的中段，通过第一段有沼泽涌上的场景后，爬楼梯从上面下来，在一个地上开关的上方。



28 在关卡的中段，此处会有风龙的出现，在上方一个"下水道口"可以发现。

29 在关卡的后半段，这里是第二段有沼泽涌上的场景，等沼泽完全退却后，在最右下角地上开关附近的小平台上。



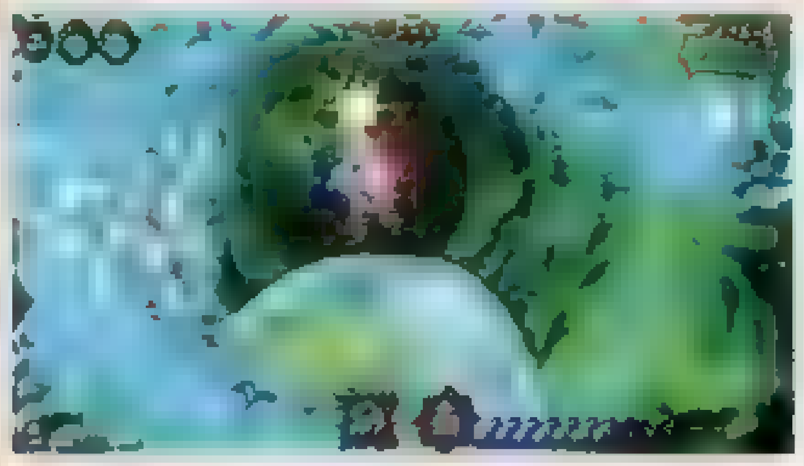
30 在关卡的后半段，这里是第二段有沼泽涌上的场景，在往上方前进道路的左边其中一个"下水道口"。

3-2 地の底の死海

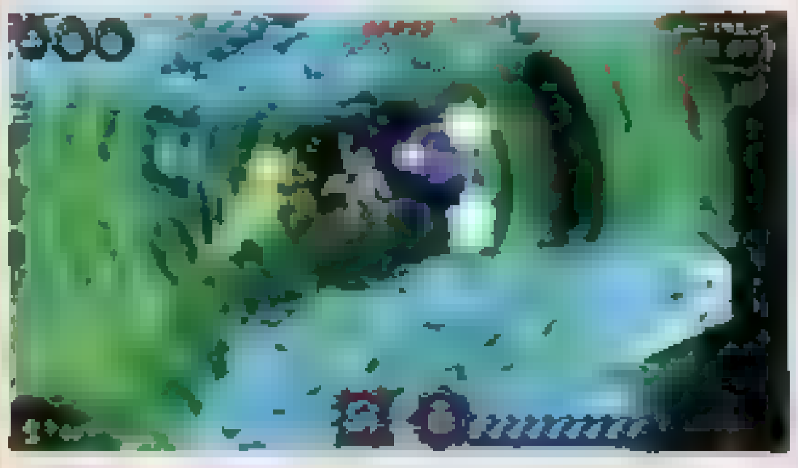
31 在关卡开始，前方的墙壁打开后，在一处最下方可以发现。

32 在关卡的前半段，穿过大型机关后，返回跳到机关的上面在最顶端的空隙里可以发现。

33 在关卡的中段，穿过大型机关后，当来到宽阔的海底场景时，紧贴在上方的墙壁。



34 在关卡的中段，穿过宽阔的场景后，打烂上方的泡泡后，进入通道时，就在那个大水泡的上面。



35 在关卡的中段，穿过宽阔的场景后，打烂上方的泡泡后，进入通道，接着一路走，再次打烂前方的泡泡时，在空中跳跃就可以了。

36 在关卡的后半段，有两个大水泡涨起来时，会堵住前进的路，此时就在上面的大水泡里，不过要等它缩小后才行。

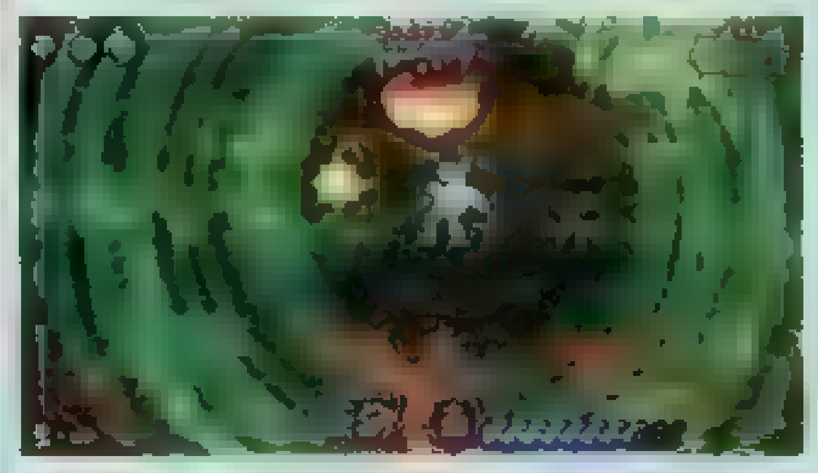
4 灼热の魔山

37 在关卡一开始，前面不远处的深渊，在空中需跳跃才行。

38 在关卡的前半段，在空中一个魔法罐的旁边，而前面有个雾状敌人。

39 在关卡的中段，跳过两个并排快速上升的平台，在雾状敌人的下方。

40 在关卡的中段，在两个分岔路的时候，选择走下面那条，前方也是两个并排快速上升的平台，在右边平台的下面。

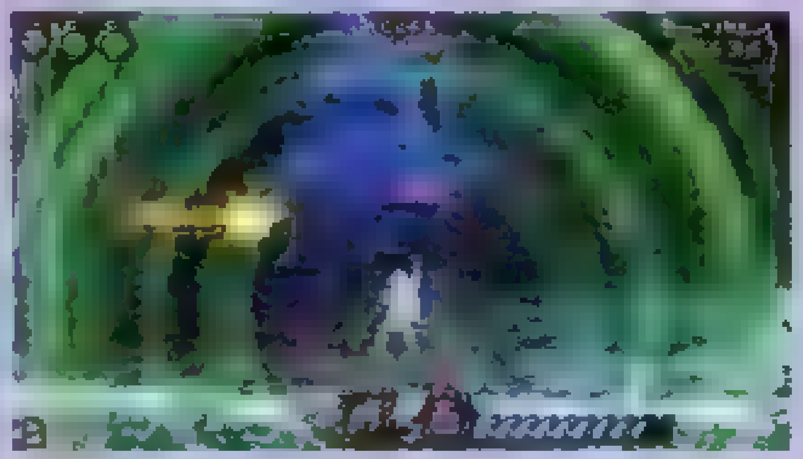


41 在关卡的中段，在两个分岔路的时候，选择走上面那条，用"石化の魔力"解除掉带针刺的石块，来到上面的场景，在一个魔法罐的左下角。

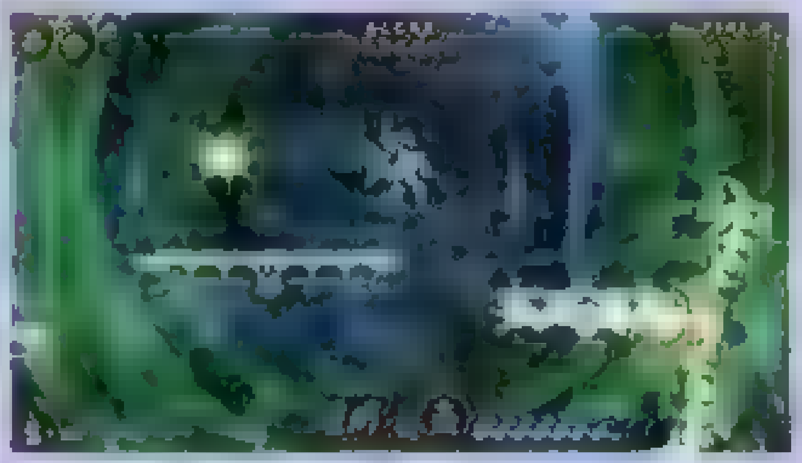
42 在关卡的后半段，一直上升的时候，会遇到并列一排石头堵住上方的通道，此时在从左面数起的第二个石头里。

5 暗黑の大魔宫殿

（要收集齐这关的红色宝箱，必须要玩两次此关卡，因为中途对以往BOSS的时候，只能选择其一，所以过关一次后，回来要再玩一次才行）

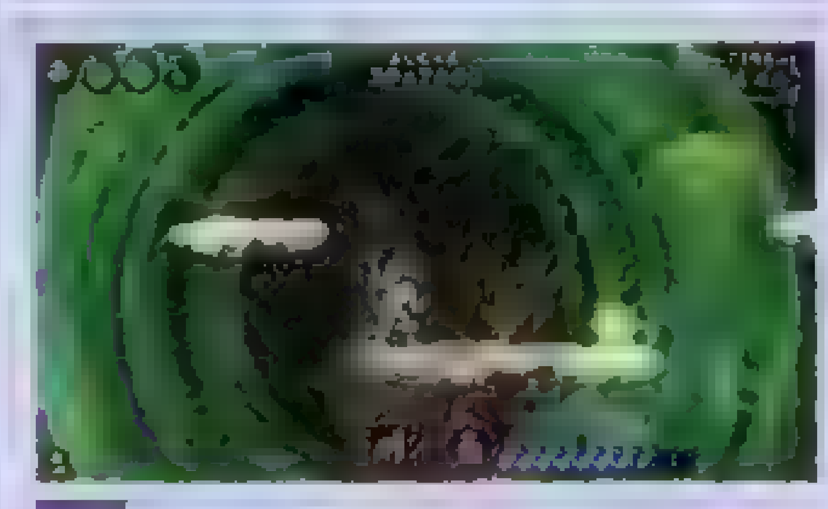


43 在关卡再次与第1の魔界门的BOSS战斗时，在左边盛满岩浆的器皿旁边。

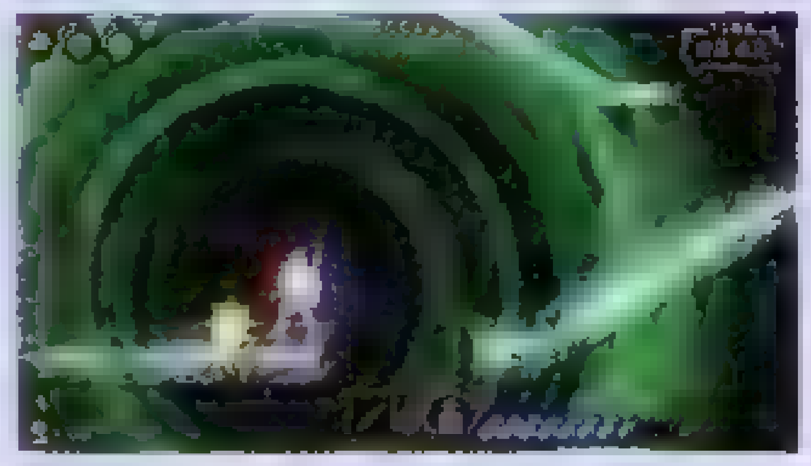


44 在关卡再次与第2の魔界门的BOSS战斗时，在中间的那个平台上方。

45 在关卡的中段，一个宽敞的场景，在左下方小平台的上面。



46 在关卡再次与第3の魔界门的BOSS战斗时，一直利用平台跳到最顶端，在中央的平台右边。



47 在关卡再次与第4の魔界门的BOSS战斗时，在左下方的平台上。

48 在关卡的后半段，紧闭的大铁门前，靠左一点的上空。

www.plumbook.cn

SD高达G世纪 携带版	Bandai Namco Games	SLG
SDガンダム Gジェネレーション・ポータブル	2006年8月3日	日版
1人	416KB	4800日元
无对应周边		

PSP

果然不负众多玩家的期望，游戏将"《G世纪》系列"的真正魅力完美地展现给了所有人。收录了超大数量的机体以及角色这一点自不必说，相信经历了PS2上面的那两作后，系列的支持者都深深感受到了"数量"的重要性。回归《G世纪F》选择路线的游戏进行方式更是让人欣慰，PS2两款《G世纪》的原创剧情确实让人眼前一亮，但对于追求"忠实于原著"的FANS来说，还是显得不够严肃。系统的变化利大于弊，毕竟系列以往复杂烦琐的主舰、小队编成以及庞大的机体、驾驶员数量，绝对会成为不熟悉"高达"的玩家以及新手的噩梦。战斗难度的下降可以说是一种趋势，试想原本就要面对复杂的系统和庞大的数据量，如果还要应对颇具难度的战斗，这对于新玩家来说绝对是不小的心理压力。最后要发句牢骚的就是角色的能力，游戏中SEED系主角的能力设定真的是让人说不出什么来。虽然知道商家为了开拓新用户层而万不得已才这样做，但看着那"神"一样的初始数值，心里还是会感到不服气。

文 十六夜

基本操作

方向键 摇杆	移动光标，翻页
○键	决定／显示地形情报
△键	确认驾驶员以及机体情报／显示MINI地图
×键	取消、返回前一菜单／确认机体行动范围
□键	出击画面进入OPTION菜单／图标高速移动
L键／R键	切换编成画面／切换地图
START	显示系统菜单

注：在非编成画面中，同时按下L键＋R键＋START就能够回到游戏的标题画面，相信这将是玩家使用最频繁的操作。

游戏简介

正如前言所提到的，本作类似《G世纪F》的方式将整个"《高达》系列"按照作品分成了15条路线.玩家可以自由选择想要完成的路线开始游戏，而且可以随时退出正在进行的路线进入其他的。不仅如此，玩家还可以反复挑战已经完成的关卡，锻炼机体、驾驶员或是挣钱。当玩家完成一条路线的全部关卡后就能直接获得该路线中的主要角色(这也是增加玩家部队人数的最主要手段)，同时生产表中还会追加该路线的主要机体以及主舰。需要注意本作存在角色冲突的设定。举个简单的例子，完成机动战士路线后虽然能够获得夏亚以及阿姆罗，但玩家不能使用他们再次进入机动战士路线的关卡，在中后期练级以及赚钱的时候一定要注意。

主舰编成

游戏中玩家需要控制自己的部队亲自参与战斗，初期由于玩家手中的驾驶员数量有限，因此并不会意识到"编成"的存在。随着完成路线的增加以及收集率的上升，玩家能够分配的人手越来越多，这时组建第二支主舰就成了当务之急。需要注意的是，本作并没有主舰专用的仓库，从第3艘开始，玩家购买的主舰将以待机的形式被保存在生产清单中。右侧表格就是对船员能力的简单介绍。

职位	影响	注重能力
舰长	战舰指挥范围	指挥、魅力
副长	战舰指挥范围	指挥、通信
通信	战舰命中率	通信
操舵	战舰回避率	操舵
整备	所搭乘机体的HP／EN的回复量	整备
GUEST	战舰指挥范围以及驾驶员MP回复量	魅力

Master机

作为本作的新系统，Master机是相当强力的作战单位。首先Master机可以在战场上自由行动不受主舰指挥范围的限制，而且如同主舰一样每回合都会回复固定的HP和EN。除此之外，Master机能够最多邀请6架机体发动支援攻击，无论是攻击BOSS机体还是积累评价分数都相当有利。惟一需要注意的是如果Master机被击毁，则直接Game Over。

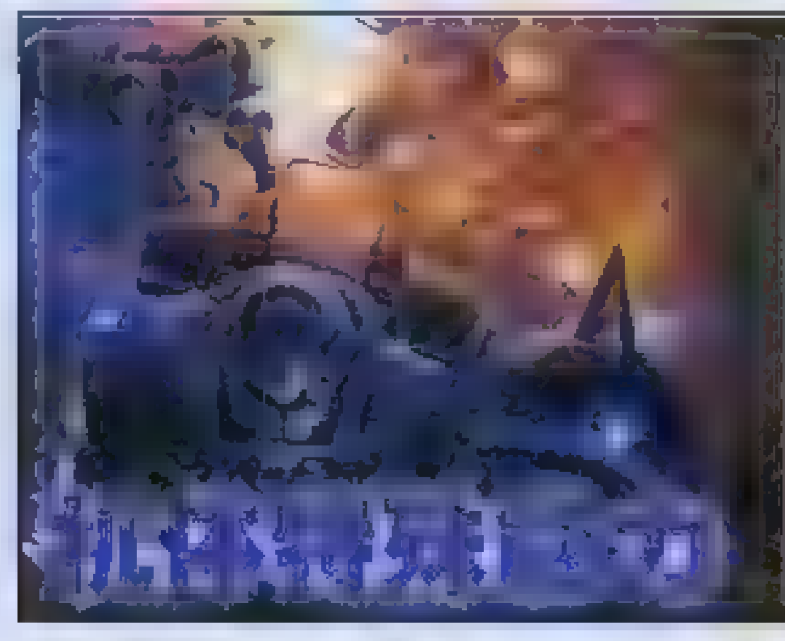
支援攻击

游戏中处于队长指挥范围下的作战单位能够选择发动支援攻击。支援攻击最直接的优势就是提高我方同一次攻击的伤害值(命中的前提下)，用高攻击力一次打掉目标。除此之外发动支援攻击的机体不会被目标反击，因此这是低能力机体获得经验值最安全的方法。另外，由于本作引入了评价系统，通过支援攻击击毁目标后会获得相应的奖励分。支援攻击最大的不足就是EN消费量大，这在消耗战中一定要慎用。另外，支援攻王的机体MP上升量极少，因此尽量不要选择会消耗MP的武器。

开发与设计

作为系列的标志系统，开发与设计在本作中进行了改进。首先是开发，以往系列中机体级别只有到"ACE"才能被开发为其他机体，而在本作中机体等级与可开发类型相对应，玩家可以自由选择在何时开发为何种机体。需要注意的是，机体开发为次级机的必须等级是固定的，因此建议机体到了开发等级就马上开发，避免浪费经验值。

设计方面变化不大，同样是结合两种机体的技术设计出全新的机体。好在本作会将能够作为设计素材的机体单独列出，让玩家一目了然。不过需要注意的是，存放在仓库的机体是不能参与设计的，需要事先将它们调出来。



机体特殊能力是机体自身所特有的，基本上都是对玩家作战有利的效果。不过需要注意的是，如PS装甲(フェイズシフト装甲)这类能力在发动的同时需要消耗EN，因此在战斗中期的消耗战中还是应该尽量回避发动。

名称	效果
DG细胞感染	每回合自动回复5%的HP和EN
EXAMシステム搭载	命中／回避+15、觉醒值+50，消耗MP
Iフィールド技能	BEAM射击无效化
アルミューレ・リュミエール装备	HP3000以下发动，全攻击无效
アルミューレ・リュミエール展开	全攻击无效，EN消耗2倍／每回合消耗30EN
アルミューレ・リュミエール防御可能	防御时BEAM1射击无效、BEAM2射击损伤减半
アンチ・ビーム・シールド防御可能	防御时BEAM1射击伤害减半
アンチ・ビーム爆雷搭载	范围内BEAM射击无效化
ヴァリアブル・フェイズシフト装甲搭载	物理损伤减少55%，每回合消耗10EN
コア・ブロック・システム	机体被击破时会有脱出舱
シールド防御可能	防御时损伤减少30%
水上移动可能	能够在水上移动
スーパーモード搭载	搭载超级模式
ゼロシステム搭载	攻击 防御／命中 回避+15、驾驶员性格变更
ソニックシールド装备	射击武器无效化
デュートリオンビーム受信机搭载	能够直接从拥有发信机能的机体或主舰回复EN
デュートリオンビーム发信机搭载	回复拥有受信机能机体的全EN
トランスフェイズ装甲搭载	物理损伤减少50%／消耗20EN
ナノ・スキン装备	每回合自动回复10%HP
ニュートロンジャマーキャンセラー搭载	发动PS装甲不消耗EN
ハードポイント・システム	战舰能够更换武器
バック・ウエポン・システム机构	只能在舰外变形一次
パワーエクステンダー搭载	EN消耗减少20%
ビーム扰乱幕搭载	范围内BEAM射击无效化
飞行可能	机体能够移动到上空
フェイズシフト装甲搭载	物理损伤减少50%减少／每回合消耗10EN
フルアーマーシステム	能够换装成全装甲模式
变形可能	机体能够变形
补给机能	能够回复我方主舰的HP和EN
マグネットコーティング	攻击／防御／命中／回避+5
ミノフスキー粒子散布可能	提高范围内米诺夫斯基粒子浓度
ミラージュコロイドシステム搭载	很难成为敌人的目标（强）
ヤタノカガミ	BEAM射击无效化
ラミネート装甲搭载	BEAM1射击无效、BEAM格斗BEAM2射击损伤减半

与PS上的"《G世纪》系列"不同，本作虽然机体同样能够装备强化芯片，但同一种芯片玩家只能获得一个(相同的芯片会被自动扔掉)。芯片的获得与玩家完成每一关后的评价有关，而同一等级评价所获得的芯片为随机。需要注意的是，如果装备芯片的机体在战斗中被击毁，其所装备的芯片也将一同消失。

等级	名称	效果
白金	フィールドジェネレータIII	MAP兵器威力上升30%
白金	Iフィールド	BEAM射击无效化
白金	ネオガンダニウム合金	防御力+25
白金	EXAMシステム	命中／回避+15、觉醒值+50，消耗MP
白金	バリア・フィールド	MAP兵器无效
白金	大容量弹药カートリッジ	实弹武器的EN消耗减少50%
白金	ネエルDG细胞	每回合回复10%HP、EN
白金	ハイパー・ナノ・スキン	每回合自动回复20%HP
白金	マグネットコーティング	攻击／防御／命中／回避+5
白金	出力リミッター解除机体III	攻击+20、EN消耗上升20%
白金	バイオ・センサー	觉醒值+40、反应+5
白金	オーバーロードチップ	攻击／防御／命中／回避+10
白金	ゼロシステム	攻击／防御／命中／回避+15，性格变更
白金	サイコ・フレーム改	觉醒值+60
白金	レアメタル	防御力+30
白金	バイオ・センサーII	觉醒值+45　反应+5
白金	バーサーカー・システムIII	超强气下发动，攻击+30、防御−30
白金	γグリフェプタン投与装置	反应／觉醒值+30、驾驶员性格变更
白金	カミーユの思念	觉醒值恒定100
白金	プレミアム・クラフトエンジン	移动力不受地形效果影响
白金	アストナージ・エンジン	攻击／回避+40
白金	プレミアム・エネルギータンク	EN消耗减少50%
白金	プレミアム・エネルギーパック	EN在10%以下时自动回复（使用后消失）
白金	バイオ・センサーIII	觉醒值+50　反应+10
白金	黑历史の记忆	攻击+30、驾驶员性格变更
白金	アルティメットガンダム细胞	每回合回复30%HP/EN
金	ミラージュコロイドシステム	很难成为敌人的目标（强）
金	ALICE	HP25%以下发动，防御+25
金	简易OS	射击／格斗／反应+5
金	东西南北中央不败流トレースシステム	格斗+30
金	东方不败流トレースシステム	格斗+20
金	8（ハチ）	回避+25
金	ハウメアの护り石	命中／回避+20
金	ガンダニュウム合金	防御力+20
金	バーサーカーシステムII	超强气下发动、攻击+20、防御−20
金	フィールドジェネレータII	MAP兵器威力上升20%
金	ビーム・ジェネレーターγ	BEAM武器攻击力上升15%
金	第三世代コンピュータ	驾驶员获得经验值上升30%
金	第三世代AI学习机能	机体获得经验值上升30%
金	スーパー・ナノ・スキン	每回合自动回复15%HP
金	デュートリオンビーム受信机	能够直接从拥有发信机能的机体或主舰回复EN
金	テラブースター	移动+4
金	ラミネート装甲	BEAM1射击无效、BEAM格斗BEAM2射击损伤减半
金	クェスの思念	觉醒值恒定50
金	ハマーンの思念	觉醒值恒定70
银	テム・レイ手制パーツ	效果不明(命中／回避−5 & 攻击／防御+1)
银	ハイパージャマーシステム	很难成为敌人的目标（中）
银	エネルギーCAP	EN消耗减少10%
银	ラーニングマシンII	驾驶员获得经验值上升10%
银	ラーニングマシンII	驾驶员获得经验值上升15%
银	第二世代AI学习机能	机体获得经验值上升20%
银	耐冲击性强化回路I	最大HP上升10%
银	パワーバッテリー	最大EN上升15%
银	バッテリー	最大EN上升10%
银	DG细胞	每回合自动回复5%HP、EN
银	ララァの思念	每回合自动回复10%EN
银	ナノ・スキン	每回合自动回复10%HP
银	超高感度ディスクレドームII	EWAC范围+4
银	超高感度ディスクレドームIII	EWAC范围+5
银	ファーストニュータイプの思念	命中／回避+10
银	スナイパーセンサーI	射击+5
银	スナイパーセンサーII	射击+10
银	スナイパーセンサーIII	射击+15
银	ガンダリウムα	防御+5
银	ガンダリウムβ	防御+10
银	バイオ・コントロールシステム	觉醒值+20
银	サイコフレーム	觉醒值+30
银	バーサーカーシステム	超强气下发动，攻击+10、防御−10
银	ショートレンジ・モーター	格斗系武器命中+15
银	フィールドジェネレータI	MAP兵器威力上升10%
银	ビーム・ジェネレーターβ	BEAM武器攻击力上升10%
银	高性能火药	实弹武器攻击力上升20%
银	出力リミッター解除机体I	攻击+5、EN消耗上升5%
银	耐ビームコーティング	BEAM1射击损伤减半、BEAM格斗损伤较少20%
银	ブースト・スラスター	宇宙适应性上升1段
银	ミノフスキー・クラフト	空中适应性上升1段
银	ホバー・ブースター	地上适应性上升1段
银	スケイル・エンジン	水中适应性上升1段
银	メガ・ブースター	移动力+2
银	ギガ・ブースター	移动力+3
银	チョバムアーマー	防御+5、付加フルアーマーシステム
铜	ステルスシステム	很难成为敌人的目标（弱）
铜	Eパック	EN消耗减少5%
铜	バイオコンピューター	命中／回避+5
铜	ラーニングマシンI	驾驶员获得经验值上升5%
铜	第一世代AI学习机能	机体获得经验值上升10%
铜	バリア・コーティング	MAP兵器无效(1次)
铜	携带用ソーラーパネル	每回合自动回复5%EN
铜	ビーム・ジェネレーターα	BEAM武器の攻击力5%上升
铜	ブースター	移动力+1

www.plumboo

收集达成率

收集达成率一直是"《G世纪》系列"最受关注的数值，不过在之前这个数字只是代表了玩家的完成度，而在本作当收集达成率到达规定数值后还能够获得相应的奖励，这些驾驶员都是只能通过这种方法才能获得的。游戏的收集达成率细分为角色、机体、主舰和CG动画4个部份，其中角色和机体的收集率是影响收集达成率的重要因素。

达成率	奖励角色	奖励机体
15%	ユウ・カジマ	BD1 号机
20%	ジョニー・ライデン	ライデン专用高机动型ザク II
25%	ミゲル・アイマン	ミゲル专用ジン
30%	ロウ・ギュール	アストレイ レッドフレーム
35%	シーマ・ガラハウ	シーマ专用ゲルググ M
40%	リョウ・ルーツ	S ガンダム
45%	ロンド・ミナ・サハク	アストレイ 金フレーム
50%	ハマーン・カーン	ハマーン专用ガザ C
55%	トビア・アロナクス	クロスボーンガンダム X3
60%	カナード・パルス	ハイペリオンガンダム
65%	アナベル・ガトー	GP02
70%	ララァ・スン	エルメス
75%	ゼクス・マーキス	トールギス
77%	ステラ・ルーシェ	ガイアガンダム
80%	フォウ・ムラサメ	サイコガンダム
85%	ブレア・レヴェリー	ドレッドノートガンダム
90%	パプテマス・シロッコ	メッサーラ
93%	ギム・ギンガナム	TURN X
95%	丛云劾	アストレイ ブルーフレーム
97%	ラウ・ル・クルーゼ	ラウ・ル・クルーゼ专用シグー
99%	东方不败マスター・アジア	シャッフル・ハート
100%	ハロ	ハロ

机体开发一览表

机动战士高达

机体名称	等级	衍生机体
ガンダム	01	ジム
	02	陆战型ガンダム
	03	G－3ガンダム
	04	ヘビーガンダム
ガンキャノン	02	量产型ガンキャノン
	03	ガンキャノン重装型
ガンタンク	01	61 式战车
	02	量产型ガンタンク
	03	ガンタンク II
	04	ガンタンク R44
ジム	03	ジムトレーナー
	03	ジムライトアーマー
	03	デザートジム
	04	ジムコマンド
ボール	02	先行量产型ボール
	03	ボール改修型
ザク II F 型	01	ザク I
	02	ボルジャーノン
	03	ザク II 改
	04	高机动型试作机
ドム	02	リック・ドム
	03	トロピカルドム
リック・ドム	02	ドム
	03	リック・ドム II
ズゴック	02	ゾゴック
	02	ゴッグ
	03	ズゴック E
ギャン	02	ギャン量产型
	03	ガルバルディ α
	03	ギャン改
ゲルググ	02	デザートゲルググ
	02	高机动型ゲルググ
	03	ゲルググ J
	02	ゲルググ M
ビグザム	02	量产型ビグザム
	03	アプサラス III
ブラウ・ブロ	03	エルメス
エルメス	02	ブラウ・ブロ
	02	プロトタイプ・キュベレイ
ジオング	03	パーフェクト・ジオング
コア・ファイター	02	セイバーフィッシュ
	03	コア・ブースター
	03	G ファイター
	03	コア・ファイター ZZ
コア・ブースター	01	コア・イージー
	02	コア・ファイター
G ファイター	02	コア・ファイター
	02	G ディフェンサー
ガンダム MA モード	01	G ファイター
	01	ガンダム
ザク II J 型	01	ザク I
	02	ボルジャーノン
	02	ディザートザク
	03	グフ
ザク I	02	ギャバン・ボルジャーノン
	03	ザク II F 型
	03	ザク II J 型
グフ	03	グフ重装型
	03	グフ飞行试验型
	03	B3 グフ
ゴッグ	01	水中实验机
	03	ハイ・ゴッグ
	03	ズゴック
	05	グラブロ
アッガイ	01	水中实验机
	02	アッグ
	02	アッグガイ
	02	ジュアッグ
ゾック	02	ゾゴック
グラブロ	02	ゴッグ
	02	ズゴック
	02	ビグロ
ザクレロ	04	ビグロ
61 式战车	01	ホバートラック
	04	ガンタンク
パブリク	02	セイバーフィッシュ
フライ・マンタ	02	セイバーフィッシュ
ファンファン	04	セイバーフィッシュ
セイバーフィッシュ	02	フライ・マンタ
	02	パブリク
	02	コア・ファイター
ドップ	01	战斗ヘリコプター
	03	ジッコ
	03	ガトル
マゼラ・アタック	03	ギガン
	05	ザメル
ガトル	02	ドップ
	02	ジッコ
ジッコ	02	ドップ
	02	ガトル
先行量产型ボール	03	ボール
宇宙用高机动试验型ザク	02	高机动型ザク II
	04	サイコミュ试验型ザク
アプサラス II	03	アッザム
	04	アプサラス III
量产型ガンタンク	01	61 式战车
	03	ガンタンク
战斗ヘリコプター	02	ドップ
	03	ジッコ
	03	ガトル
コア・イージー	02	コア・ファイター
	02	セイバーフィッシュ

机动战士高达：第 08MS 小队

机体名称	等级	衍生机体
陆战型ガンダム	02	陆战型ジム
	03	EZ－8
陆战型ジム	02	デザートジム
	03	ジムスナイパー
	03	陆战型ガンダム EZ8
	02	陆战型ガンダム
ジムスナイパー	02	陆战型ジム
	02	ジムスナイパーカスタム
	02	ジムスナイパー II
ホバートラック	02	61 式战车
	05	ガンタンク

机动战士高达 0080 口袋中的战争

机体名称	等级	衍生机体
ガンダム NT1	01	ガンダム
	02	ガンダム NT1－FA
ガンダム NT1－FA	01	ガンダム NT1
量产型ガンキャノン	03	ガンキャノン
ジムコマンド	02	ジム
	03	ジム改
ジムスナイパー II	02	ジムコマンド
	02	ジムスナイパーカスタム
	02	ジムスナイパー
ザク II 改	01	ザク II F 型
	03	アクトザク
	04	ザク III
	10	ザク 50
ズゴック E	02	ズゴック
	02	ガッシャ
ケンプファー	02	イフリート
	02	ゲルググ
リック・ドム II	01	ドム
	01	リック・ドム
ゲルググ J	02	ゲルググ
	02	ゲルググ M

机动战士高达 0083 星屑回忆

机体名称	等级	衍生机体
GP01	02	GP01－Fb
	02	GP02
	02	GP03－S
	02	GP04G
GP01－Fb	02	GP01
	03	GP02
	03	GP03－S
	03	GP04G
ジム・キャノン II	02	ジムキャノン
	04	ガンキャノン
ジム・カスタム	03	ジム改
	04	ジム・カスタム高机动型
	04	ジム・クウエル
ジム・クウエル	02	ジム・カスタム
	03	ガンダム・ヘイズル

游戏中机体升级后会根据当时评价获得相应的点数，……
公式为：HP1000 + 100 × (LV/10)，EN10 + 1 × (LV/10)，攻击／防御2+……

www.pdumbook.cn

机体名称	等级	衍生机体
ジム改	02	ジムコマンド
	03	ジム・カスタム
	03	パワードジム
GP03－S	02	GP01
	02	GP02
	02	GP04G
	02	GP03－D
GP03－D	02	GP01
	02	GP02
	02	GP03－S
	02	GP04G
GP04G	02	GP01
	02	GP02
	02	GP03－S
	02	ガーベラ・テトラ
ドム・トローペン	01	トロピカルドム
	02	ドワッジ
ドラッツェ	01	ガトル
ゲルググM	02	ゲルググ
	02	高机动型ゲルググ
	02	ゲルググJ
ノイエ・ジール	02	ノイエ・ジールII
ボール改修型	01	ボール

机动战士Z高达

机体名称	等级	衍生机体
ガンダムMk II	03	ガンダム・ヘイズル
	03	バーザム
	04	FAガンダムMk II
	04	ガンダムMk III
Gディフェンサー	02	Gファイター
リック・ディアス	02	プロトタイプリックディアス
	02	シュルツム・ディアス
	03	リック・ディアスII
	04	ディジェ
ネモ	01	ジムII
	02	ネモIII
	04	ネロ
メタス	03	メタス改
ジムII	02	ジム
	03	ネモ
	04	ジムIII
ディジェ	02	リック・ディアス
	04	ディジェSE－R
百式	03	プロトZガンダム
	03	ガンダムMk III
	04	百式改
Zガンダム	02	量产型Zガンダム
	02	ZプラスA型
	02	ZプラスC型
	03	Z II
ハイザック	01	ホビーハイザック
	02	ハイザック(连邦式样)
	03	ハイザックカスタム
	03	マラサイ
ハイザック(连邦式样)	02	ハイザック
	03	ハイザックカスタム
	03	アクトザク
	03	ゼク・アイン
ハイザックカスタム	01	ハイザック
	01	ハイザック(连邦式样)
マラサイ	02	ハイザック
	02	ハイザック(连邦式样)
アッシマー	04	ギャプラン
	04	ガブスレイ
	05	ハンブラビ
	06	バウンド・ドック
サイコガンダム	02	量产型サイコガンダム
	03	サイコガンダムMk II
	04	サイコガンダムMk III
	14	サイコロガンダム

机体名称	等级	衍生机体
スーパーガンダム	02	Gディフェンサー
	02	ガンダムMk II
サイコガンダムMk II	03	サイコガンダム
	04	サイコガンダムMk III
	13	サイコロガンダム
ガルバルディβ	02	ガルバルディα
メッサーラ	02	パラス・アテネ
	02	ボリノークサマーン
	03	ジ・O
ボリノーク・サマーン	02	メッサーラ
	02	パラス・アテネ
	03	ジ・O
パラス・アテネ	02	メッサーラ
	02	ボリノーク・サマーン
	03	ジ・O
ジ・O	03	メッサーラ
	03	パラス・アテネ
	03	ボリノーク・サマーン
	04	タイタニア
キュベレイ	02	量产型キュベレイ
	03	キュベレイMk II(红)
	03	キュベレイMk II
	06	クイン・マンサ
ガザC	03	ガザD
	04	ガ・ゾウム

机动战士高达ZZ

机体名称	等级	衍生机体
ZZガンダム	03	量产型ZZガンダム
	03	Sガンダム
	03	ZZガンダム－FA
Zザク	02	ザクII F型
	02	ザクII J型
	02	Zガンダム
ズサ	02	ズサン
ガザD	01	ガザC
	03	ガ・ゾウム
ガ・ゾウム	01	ガザD
R・ジャジャ	01	ギャン改
	02	ガズアル
	02	ガズエル
ハンマ・ハンマ	03	量产型ハンマ・ハンマ
	04	ゲーマルク
カプール	10	ハイ・ゴッグ
	10	カプル
キュベレイMk II	03	量产型キュベレイ
	04	キュベレイ
量产型キュベレイ	03	キュベレイ
ゲーマルク	03	ハンマ・ハンマ
ガズエル	03	ガルバルディβ
	03	ガズアル
ガズアル	03	ガルバルディβ
	03	ガズエル
ザクIII	02	ザクII F型
	03	ザクIII改
	08	ザク50
ザクIII改	02	ザクIII
	06	ザク50
シュツルム・ディアス	01	リック・ディアス
	02	リック・ディアスII
リゲルグ	01	ゲルググ
	02	プロトタイプ・キュレベイ
	04	キュベレイ
クイン・マンサ	16	キュベレイ
キャトル	02	ゲゼ
	03	ガザC
	04	ガザD
	05	ガ・ゾウム

机动战士高达逆袭的夏亚

机体名称	等级	衍生机体
νガンダム	03	量产型νガンダム
	04	νガンダムHWS
	08	Hi νガンダム
リ・ガズィB・W・S	03	Zガンダム
	04	リ・ガズィ・カスタム
ジェガン	02	ジェガン重装型
	03	ジェガンB型
	03	ヘビーガン
ギラ・ドーガ	02	ギラ・ドーガ改
	03	ギラ・ドーガ重装型
	03	ギラ・ドーガサイコミュ试验型
ヤクト・ドーガ	02	ギラ・ドーガ
	03	ヤクト・ドーガ
	04	サイコ・ドーガ
サザビー	01	ギラ・ドーガサイコミュ试验型
	07	ナイチンゲール

机动战士高达F91

机体名称	等级	衍生机体
ガンダムF91	02	ガンダムF90
デナン・ゲー	01	エビル・S
	01	デナン・ゾン
	02	ベルガ・ダラス
	03	ベルガ・ギロス
デナン・ゾン	02	エビル・S
	02	ゾンド・ゲー
	03	デナン・ゲー
	04	ベルガ・ダラス
ベルガ・ダラス	01	デナン・ゲー
	02	ダギ・イルス
	02	ベルガ・ギロス
	03	ビギナ・ギナ
ベルガ・ギロス	01	デナン・ゲー
	02	ダギ・イルス
	02	ベルガ・ダラス
	03	ビギナ・ギナ

机动战士V高达

机体名称	等级	衍生机体
Vガンダム	08	V2ガンダム
ゾロ	03	ゾロ改
	04	ゾロアット
	04	トムリアット
	04	ゾリディア
ゾロアット	02	ゾロ
	03	シャッコー
	03	ゾリディア
	03	シャイターン
ゾリディア	02	ゾロアット
	03	ゲドラフ
シャッコー	03	ゾロアット
	04	リグ・シャッコー
	04	リグ・シャッコー(近卫师团用)
	05	リグ・リング
リグ・シャッコー(近卫师团用)	01	シャッコー
	02	リグ・シャッコー
	03	リグ・リング
	03	ゴトラタン
リグ・リング	01	シャッコー
	02	リグ・シャッコー
	02	リグ・シャッコー(近卫师团用)
	03	ゴトラタン
ゴトラタン	01	シャッコー
	01	リグ・シャッコー
	01	リグ・シャッコー(近卫师团用)
	02	リグ・リング
V2ガンダム	01	Vガンダム
	07	V2アサルトバスター

机动武斗传G高达

机体名称	等级	衍生机体
シャイニングガンダム	02	ライジングガンダム
	08	ゴッドガンダム
ガンダムマックスター	03	シャフル・スペード
ドラゴンガンダム	03	シャッフル・クラブ
ガンダムローズ	03	シャッフル・ダイヤ
ボルトガンダム	03	シャッフル・ジョーカー
ライジングガンダム	02	ノブッシ
	05	シャイニングガンダム
	06	ゴッドガンダム
デビルガンダム	02	デスアーミー
	02	デスバット
	03	グランドマスターガンダム
	04	デビルガンダムJr.
ランバーガンダム	—	—
テキーラガンダム	—	—
ペスカトーレ	—	—
ネーデルガンダム	—	—
ジョンブルガンダム	02	カッシング
マーメイドガンダム	—	—
マーメイドガンダム(MA)	03	ドートレス・フライヤー
	04	ドートレス改
	05	ドートレス・ネオ
スカルガンダム	—	—
デスアーミー	02	デスバット
	10	デビルガンダム
ブッシ	02	ノブッシ
	04	ファントマ
ノブッシ	01	ブッシ
	02	ファントマ
	03	ライジングガンダム
ファントマ	01	ブッシ
	02	ノブッシ

新机动战记高达W

机体名称	等级	衍生机体
リーオー(OZ)	03	リーオー(地上)
	03	リーオー(宇宙)
	11	トールギス
リーオー(地上)	03	トラゴス
	04	リーオー(宇宙)
	05	高机动型リーオー
	05	トーラス
トラゴス	02	リーオー(地上)
パイシーズ	03	キャンサー
マグアナック	03	オリファント
シェンロガンダム	04	アルトロンガンダム
	05	ガンダムナタク
ガンダムサンドロック	04	ガンダムサンドロック改
	05	ガンダムサンドロックカスタム
ガンダムヘビーアームズ	04	ガンダムヘビーアームズ改
	05	ガンダムヘビーアームズカスタム
ガンダムデスサイズ	04	ガンダムデスサイズヘル
	05	ガンダムデスサイズヘルカスタム
Wガンダム	05	Wガンダムゼロ
	07	Wガンダムゼロ・カスタム

机动新世纪高达X

机体名称	等级	衍生机体
ガンダムX	03	ガンダムXディバイダー
	05	ガンダムDX
ガンダムエアマスター	04	ガンダムエアマスター・バースト
ガンダムレオパルド	04	ガンダムレオパルド・デストロイ
ドートレス	03	ドートレス・フライヤー
	04	ドートレス改
	05	ドートレス・ネオ
ドートレス・ウエポン	02	ドートレス
ガブル	03	コルレル
	03	ヴリトヴァ
	04	ラスヴェート
コルレル	03	ガブル
	03	ブリトヴァ
	04	ラスヴェート

∀高达

机体名称	等级	衍生机体
∀ガンダム	06	ターンX
ボルジャーノン	02	ギャバン・ボルジャーノン
	03	ザクII F型
	03	ザクII J型
ギャバン・ボルジャーノン	02	ザクI
	03	ボルジャーノン
カプル	03	カプール
	03	コレンカプル
战斗ヘリコプター	03	ドップ
	04	ジッコ
	04	ガトル
ウァッド	01	モビルリブ
	03	ゴッゾー
	04	フラット
	05	ウォドム
ウォドム	01	ウァッド
	03	强化型ウォドム
ズサン	02	ズサ
ゴッゾー	01	ウァッド
	03	イーゲル

机动战士高达SEED

机体名称	等级	衍生机体
ストライクガンダム	03	ストライクダガー
	04	ストライクルージュ
ストライクルージュ	02	ストライクガンダム
	03	ストライクルージュIWSP
イージスガンダム	04	レイダーガンダム
バスターガンダム	04	カラミティガンダム
デュエルガンダム	02	デュエルダガー
	03	デュエルガンダム アサルトシュラウド
	04	ストライクガンダム
ブリッツガンダム	04	フォビドゥンガンダム
フォビドゥンガンダム	04	フォビドゥンブルー
カラミティガンダム	02	ソードカラミティ
ジン	03	ジンオーカー
	03	长距离强行侦查复座型ジン
	03	ジンハイマニューバ
	04	シグー
ジンハイマニューバ	02	ジン
	04	ジンハイマニューバ2型
シグー	02	ジン
	03	ディン
	04	ゲイツ
ゲイツ	03	シグー
	04	ゲイツR
ストライクダガー	05	ロングダガー
	05	ダガー
	05	ダガーL
ロングダガー	01	ストライクダガー
	02	デュエルダガー
	03	ロングダガーフォルテストラ
デュエルダガー	03	ロングダガー
	04	デュエルダガーフォルテストラ
	05	デュエルガンダム
ダガー	01	ストライクダガー
M1アストレイ	03	M1アストレイ(シュライク)
	04	M1Aアストレイ
	04	アストレイ レッドフレーム
M1Aアストレイ	02	M1アストレイ
フリーダムガンダム	04	ストライクフリーダムガンダム
ジャスティスガンダム	04	インフィニットジャスティスガンダム

机动战士高达SEED DESTINY

机体名称	等级	衍生机体
インパルスガンダム	—	—
セイバーガンダム	—	—
ダガーL	02	ストライクダガー
	03	ダークダガーL
	04	ウインダム
ダークダガーL	01	ストライクダガー
	02	ダガーL
	03	ウインダム
ウィンダム	02	ダガーL
ザクウォーリア	03	ザクファントム
ザクファントム	03	ザクウォーリア
	04	グフイグナイテッド
グフイグナイテッド	02	ザクウォーリア

MSV

机体名称	等级	衍生机体
ガンキャノンII	01	ガンキャノン
ガンキャノン重装型	01	ガンキャノン
	03	ガンキャノンII
高机动型试作机	02	ザクII F型
	03	高机动型ザクII
	03	ヅダ
	04	グフ
高机动型ザクII	01	ザクII F型
	03	ザクマインレイヤー
	03	宇宙用高机动试验型ザク
	10	ザク50
プロトタイプガンダム	04	ガンダム
G−3ガンダム	0	ガンダム
	0	ガンダムNT1
	0	GP01
	0	ガンダムMk II
FAガンダム	02	ガンダム
	02	ヘビーガンダム
	03	パーフェクトガンダム
Zガンダム	03	量产型Zガンダム
	03	ZプラスA型
	03	ZプラスC型
	04	Z II
ガンタンクII	01	ガンタンク
パーフェクト・ジオング	01	ジオング
	02	ハンマ・ハンマ
ジム・トレーナー	03	ジム
	04	ガンダム・ヘイズル
ジムキャノン	01	ジム
	03	ジム・キャノンII
サイコミュ高机动试验用ザク	04	ブラウ・ブロ
	05	ジオング
	07	ノイエ・ジール
ザクキャノン	02	ザクII F型
	01	ザクII J型
ザクタンク	01	マゼラ・アタック
	01	ザクII F型
	01	ザクII J型
ザクマリン	03	ザクダイバー
	03	ザクマリナー
	04	水中实验型
ザクマインレイヤー	01	ザクII F型
	02	ザク强行侦查型
	02	ザクフリッパー
サイコミュ试验用ザク	03	サイコミュ高机动试验用ザク
グフ重装型	01	グフ
	03	イフリート
	03	ガルスJ
高机动型ゲルググ	01	ゲルググ
	03	ガルバルディα
	03	ゲルググM
	04	リゲルグ

MS－X

机体名称	等级	衍生机体
ギガン	01	マゼラ・アタック
	04	ザメル
ヘビーガンダム	01	ガンダム
	02	FAガンダム
ガッシャ	02	ズゴックE
ガルバルディα	02	ゲルググ
	02	ギャン
	03	ガルバルディβ
アクトザク	02	ザクII改
	03	ハイザック（连邦式样）

M－MSV

机体名称	等级	衍生机体
アクアジム	03	ジム
	04	ガンダイバー
プロトタイプサイコガンダム	04	サイコG
プロトタイプリックディアス	04	リック・ディアス
プロトタイプZZガンダム	04	ZZガンダム
量产型νガンダム	04	νガンダム

机动战士高达外传

机体名称	等级	衍生机体
ブルーディスティニー1号机	01	陆战型ジム
	02	ブルーディスティニー2号机
	02	ブルーディスティニー3号机
ブルーディスティニー2号机	01	陆战型ガンダム
	02	ブルーディスティニー1号机
	02	ブルーディスティニー3号机
ブルーディスティニー3号机	01	陆战型ガンダム
	02	ブルーディスティニー1号机
	02	ブルーディスティニー2号机
イフリート改	01	イフリート

ADVANCE OF Z

机体名称	等级	衍生机体
ガンダム・ヘイズル	01	ジム・クウエル
	02	ガンダムMk II
	03	バイアラン

Z－MSV

机体名称	等级	衍生机体
ディジェSE－R	01	ディジェ
リック・ディアスII	01	リック・ディアス
	02	シュツルム・ディアス
プロトZガンダム	07	メタス
	08	Zガンダム
Z II	01	Zガンダム
	02	リ・ガズィB・W・S
ガンダムMk III	02	ガンダムMk II
	04	FAガンダムMk III
	04	ガンダムMk－IV
量产型サイコガンダム	03	Sガンダム
	03	ドーベンウルフ
	04	サイコガンダム

高达战线

机体名称	等级	衍生机体
Sガンダム	02	ZZガンダム
	03	Ex－Sガンダム
Zプラス A型	02	Zプラス C型
	03	Zガンダム
	04	Z II
Zプラス C型	02	Zプラス A型
	03	Zガンダム
	04	Z II
ゼク・アイン	02	ハイザック（连邦式样）
	03	ゼク・ツヴァイ
ゼク・ツヴァイ	02	ハイザック（连邦式样）
	03	ゼク・アイン
Ex－Sガンダム	01	Sガンダム
ガンダムMk－V	02	ガンダムMk－IV
	02	プロトタイプサイコガンダム

CCA－MSV

机体名称	等级	衍生机体
量产型νガンダム	03	νガンダム
νガンダムHWS	02	νガンダム
Hi νガンダム	02	νガンダム
	04	Ξガンダム
リ・ガズィ・カスタム	01	リ・ガズィ
	02	量产型νガンダム
ジェガン重装型	02	ジェガン
	03	スタークジェガン
ギラ・ドーガサイコミュ试验型	01	ギラドーガ
	03	ヤクト・ドーガ
	05	サザビー
サイコ・ドーガ	03	ヤクト・ドーガ（青）
	03	ヤクト・ドーガ（红）
	05	α・アジール

机动战士高达 闪光的哈萨维

机体名称	等级	衍生机体
クスィーガンダム	03	ペーネロペー
ペーネロペー	03	クスィーガンダム

机动战士海盗高达

机体名称	等级	衍生机体
クロスボーンガンダムX1	03	クロスボーンガンダムX2
	04	クロスボーンガンダムX1改
	05	クロスボーンガンダムX3
クロスボーンガンダムX2	03	クロスボーンガンダムX1
	04	クロスボーンガンダムX2改
	05	クロスボーンガンダムX3
クロスボーンガンダムX1改	01	クロスボーンガンダムX1
	02	クロスボーンガンダムX2

机动战士高达 SEED ASTRAY

机体名称	等级	衍生机体
アストレイ レッドフレーム	02	M1アストレイ
	02	アストレイ ブルーフレーム
	02	アストレイ ゴールドフレーム
	02	アストレイ レッドフレーム(フライト)
アストレイ レッドフレーム(フライト)	01	アストレイ レッドフレーム
	03	アストレイ パワーローダー
アストレイ レッドフレーム	01	アストレイ レッドフレーム
パワーローダー	01	アストレイ レッドフレーム(フライト)
	03	アストレイ パワードレッド
アストレイ レッドフレーム	01	アストレイ レッドフレーム
パワードレッド	02	アストレイ パワーローダー
アストレイ ブルーフレーム	02	M1アストレイ
	02	アストレイ レッドフレーム
	02	アストレイ ゴールドフレーム
	03	アストレイ ブルーフレームセカンドL
アストレイ ゴールドフレーム	02	M1アストレイ
	02	アストレイ レッドフレーム
	02	アストレイ ブルーフレーム
	03	アストレイ ゴールドフレーム天(未)
アストレイ ゴールドフレーム天(未)	01	アストレイ ゴールドフレーム
	03	アストレイ ゴールドフレーム天
アストレイ ゴールドフレーム天ミナ	01	アストレイ ゴールドフレーム
ストライクルージュIWSP	01	ストライクガンダム
ソードカラミティ	02	カラティガンダム
ジンワスプ	02	ジン
	03	ゲーン

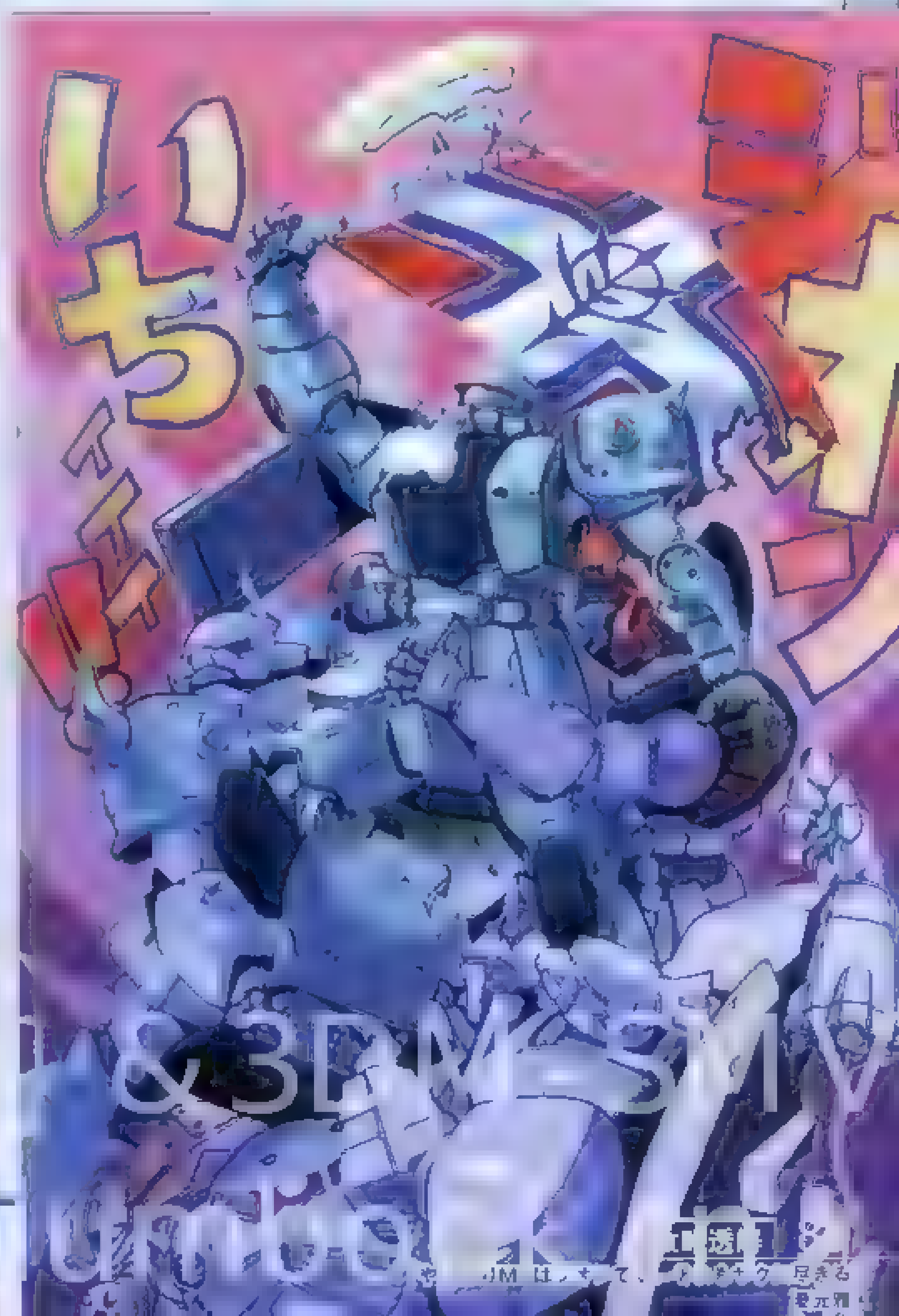
机动战士高达 SEED XASTRAY

机体名称	等级	衍生机体
ドレッドノートガンダム	04	Xアストレイ
Xアストレイ	02	ドレッドノートガンダム
	03	プロヴィデンスガンダム

其他

机体名称	等级	衍生机体
イフリート	03	グフ重装型
	04	イフリート改
	04	ケンプファー
ギャン改	02	ギャン
	03	R・ジャジャ
量产型ビグザム	02	ジャムルフィン
	03	ビグザム
サイコロガンダム	02	サイコガンダム
	09	サイコ・ハロ
ノイエ・ジールII	02	ノイエ・ジール
プロトキュベレイ	05	キュベレイ
	06	エルメス
サイコガンダムMk III	02	サイコガンダム
	02	サイコガンダムMk II
	09	サイコロガンダム
ガンダムMk－IV	03	ガンダムMk III
	04	ガンダムMk－V
ザク50	02	ザクII改
	02	ボルジャーノン
	02	ザクウォーリア
	02	ザクIII
デビルガンダムJr.	02	デスアーミー
	03	デスバット
	03	デビルガンダム
ザニー	03	ザクI
	03	ジム
トルネードガンダム	03	リーオー(OZ)
	04	プロトタイプガンダム
	05	プロトタイプリックディアス
	06	フェニックスガンダム
ハロ	04	デビルガンダム
	05	グランディーネ
	06	ラフレシア
	07	パトゥーリア
サイコ・ハロ	09	トルネードガンダム
フェニックスガンダム	03	トルネードガンダム
	04	プロトタイプZガンダム
	05	プロトタイプキュベレイ
	10	量产型νガンダム

注：由于时间的关系，本表并不完全。除了会在以后补完外，也欢迎大家来信询问。



研究中心

文 炽天堂攻略组 devilmaycry

女神侧身像2 希尔梅丽娅	Square Enix tri-Ace	RPG
PS2 VALKYRIE PROFILE SILMERIA	2006年6月22日	日元
无对应周边		

《女神侧身像2》应该是PS2最后最好的RPG之一了，她给我的感动绝对不亚于当年的《FF7》和《FF10》，这也是我这样一个动作游戏玩家能够静下心来做如此长篇的文字研究的缘由。众所周知，Tri-Ace的传统是“正常流程通关，游戏才真正开始”。这次的セラフィックゲート(以下略为红莲)再次不负众望，十一轮的设定(第十二轮开始敌人能力不再上升)令大家有了不断挑战的欲望。红莲对玩家的考验大致分为两类：1、ACT式的迷宫，高难度的宝箱和封印石取得方法；2、能力随着轮次不断增长的敌人。第一类考验一般是一轮就过去了(具体请参看Gamehalo中的演示)，而第二类却是与“轮”俱增。不少玩家都靠解放战魂得到的提升各种基础能力的Item来增加自身实力。但是如果你不想解放掉曾经的爱将或者想挑战游戏的极限，是否可以在不解放(当然也不能吃金の卵等其他提升能力的Item)的情况下搞定第十一轮的所有Boss呢？答案当然是肯定的，而且是在不使用咎人の剑“神を斩获せし者”的情况下轻松Direct Assault(以下略为DA)全部六个Boss。

红莲第十一轮不解放DA全Boss攻略

这次攻略的难度在于方法而不是操作技巧，所以战前的准备工作就显的尤为重要。大致可以分为以下几个要点。

Point 1 角色以及等级

▲迪兰在没有任何装备的情况下的能力比较。

要完成这次攻略，我们只需要两个人：ディラン(剧情主要角色迪兰)和アドニス(战魂阿德尼斯，以下略为阿德)。Lv自然都为99级。至于为什么要选他们两个？首先因为他们是重战士，重战士拥有最高的攻击力，而他们两个又是重战士中实际伤害最高的两位，其次重战士可以使用除了咎人の剑之外单击攻击力最强的武器坏剑ティルフング。其他原因下面会提到。

▲阿德尼斯在没有任何装备的情况下的能力比较。

Point 2 通常攻击技

很少，每个人一个就够了，如下表。

角色	技能名称	AP消耗	伤害倍率
迪兰	フルスイング	9	2.2
阿德	スウィーブダイブ	9	1.8

迪兰Lv99时的STR比阿德低很多(笔者的数值分别为：322和451)，但是这招伤害倍率2.2的攻击技却使得迪兰实际的攻击伤害要大于阿德(双方同样装备和技能，都用最强的单一通常攻击技)。

Q：什么是伤害倍率？

A：伤害倍率是影响到理论伤害计算中的一个数值，理论物理伤害=(攻击方ATK—防御方RDM)×伤害倍率。但是伤害倍率在游戏中没有显示，现在所知道的都是玩家自己实测出来的一些数值。

Q：为什么要用这两个攻击技？

A：迪兰的フルスイング是他攻击伤害最高的一招。至于阿德的スウィーブダイブ，红莲中确实还可以得到伤害倍率比スウィーブダイブ更高的一招ソニックエッジ(2Hit，伤害倍率为1.0+1.0)。使用スウィーブダイブ原因在于阿德的这招是从空中砍下来的大跳斩，一般不会被格挡或者打到敌人的装甲部位。这也是阿德存在于这份攻略中的最重要的价值，不然用迪兰一个人就够了。

▲阿德尼斯大跳斩一般不会被格挡或者打到敌人的装甲部位。

Point 3 武器和防具

武器就是多准备几把坏剑ティルフング，越多越好。防具其它不重要，身体一定要有霸王の铠。

坏剑ティルフング的取得方法：有坏剑的五头蛇ティアマット就在红莲第四层中间最下面的那个有四个敌人的房间里，目标是左边地上爬的那个，出现几率不算太低。打的时候只要DA奖励就是坏剑ティルフング。打装备和素材的工作尽量都在第一轮就完成吧，后面打会比较累。头部、手部和脚部装备因为与攻击力无关，所以装备什么无所谓。霸王の铠需要合成，合成地点在クレルモンフェラン，需要素材如下表：

名称	合成所需数量	主要入手方法
シルバーメイル	1	クレルモンフェラン店里买
火ネズミの毛皮	1	火山蝙蝠打身体
封岚の尾羽	1	精灵之森打断鸟的尾部
ディーブドゥーム	1	ヴァルハラ宮殿 四手拿刀的那个使徒，破坏怪物左下的武器
翠冰珠	1	狭间の洞窟 四个手拿刀的那个使徒，破坏怪物左上的武器

Point 4 装饰品

装饰品对攻击力的影响是非常大的，仅次于封印石，所以一定要精心准备。我们需要的装饰品如下：

名称	作用	主要入手方法
纯白の腰布	圣耐性+30%、对女性造成2倍伤害(只有男性可装备)	红莲一层Bossガブリエ・セレスタ掉落
ボーンマスク	MAG+10%、RST+10%、衰弱状态中的敌方伤害上升到1.5倍、爆击率上升到1.5倍	ユグドラシル的ストレイヤー掉落
ドラゴンリブ	ATK+10%、战斗中随着HP减少各参数上升(自身HP50%以下全能力上升50%)	宰龙殿的BOSSドラゴンゾンビ掉落
ブラッディクロス	ATK+5、对敌伤害1.5倍、攻击需要最大HP5%的消费(没有HP消费时无效)	宰龙殿的巨人掉落(左半身)
魔龙の大角	ATK+30%、RDM+30%、神族特效，伤害增加到1.35倍	红莲五层右边房间バハムート掉落(攻击正面，打断角掉落)

魔龙の大角虽然只增加30%的攻击力，但是由于红莲中有三个Boss为多种族且包含神族，可以将此装饰品的威力发挥至极限，所以值得一用。在此说明一下，装饰品的种族特效是可以和技能的种族特效同时作用的，但一定要针对不同的种族。至于为什么不使用对恶魔族有特效的装饰品インセンス，因为这个装饰品除了恶魔族特效外没有其他任何效果，而且实际测试表明装饰品的特效伤害倍率为1.35倍左右，没有这里列出的其他装饰品至少1.5倍伤害的效果好。

3DM-SM

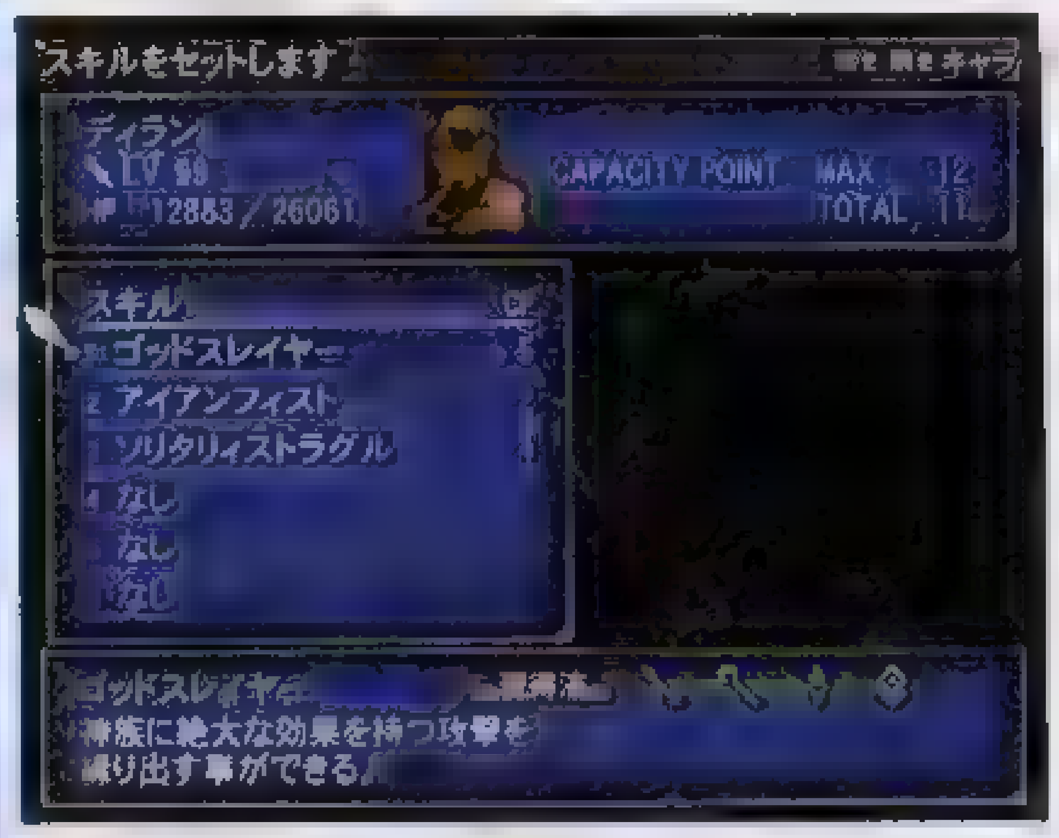
©2006 SQUARE ENIX CO.,LTD All Right Reserved.Developed by tri-Ace Inc.
Character illustration KOU YOSHINARI/YOU YOSHINARI

Point 5 技能

技能的具体习得方法在UCG的156期有详细介绍，这里只列出这次攻略必须习得的技能名称和作用。

技能名称	消耗CP	作用
マジックスレイヤー	4	对魔法师系的敌人给予1.5倍的伤害
ゴッドスレイヤー	5	对神族的敌人给予1.5倍的伤害
アイアンフィスト	2	战斗中ATK为1.2倍
ソリタリィストラグル	4	战斗中如果有我方成员死亡的话，根据死亡的人数增加相应的ATK/MAG/HIT/AVD/RDM/RST值，每死一个增加25%，最高增加到75%
アドウァーシティ	2	在敌方人数比我方多的场合下，根据多出来的敌人数量增加我方角色的ATK/MAG/AVD/RDM/RST，每多一个增加10%，最高增加到30%
トウイルーシーイング	2	爆击率上升
ガートモーション	4	战斗中的全部伤害减轻20%，但是无法进行回避和防御，更加容易中异常状态
オーバーロード	4	魔法威力上升1.5倍，但魔法也会命中我方

最后两个技能是为了配合装饰品[illegible]来用的，目的是为了使自己人快速中[illegible]状态，具体方法是让迪兰或[illegible]装备技能[illegible]并且把霸王の铠换[illegible]增加[illegible]80%，然后魔法[illegible]技能并用圣属性魔法击中我方角色，这样我方角色[illegible]之后结束战斗[illegible]



▲技能ゴッドスレイヤー对于属于神族的奥丁和芙蕾有特效。技能ソリタリィストラグル则是带三个死人上战场的原因。

Point 6 封印石

封印石的取得方法UCG同样已经介绍过了。

大家肯定可以猜到提升攻击力的封印石是主要的选取对象，确实如此，具体请参看下表。

名称	作用	使用对象	重要性
锐剑の理	ATK×1．5、RDM1/2	自身	重要
粮なき突击兵の理	ATK×1．5、HP回复无效	自身	重要
剑を贽とする戒	武器破坏率1/5、ATK×3	自身	重要
理纺ぐ大树の加护	全状态UP到1.2倍	自身	重要，二选一
剑の加护	ATK×1．2	自身	
转生の理	性别反转	台座	重要
色无しの理	属性抵抗ALL0	台座	可有可无
龟裂の戒	RDM1/2、RST1/2	台座	可有可无
锖の戒	ATK3/4、RDM1/2	台座	可有可无
雷云の理	雷属性化	台座	可有可无
混沌の理	随机封印石效果	自身	？？？

我方攻击力提升上限为1.5×1.5×3×1.2=8.1倍。当然这不包括迷一般的存在"混沌の理"。据说此封印石的效果为战斗中随机出现一种封印石的效果，有网友试出过ATK×3的效果，不过没有和剑を贽とする戒一起装备，所以不知道是否存在1.5×1.5×3×3=20.25倍攻击力的情况。由于此法几率太低，也没被证实过，所以笔者在这里只是提一下，下面不会考虑这种方法。

Q：为什么减少敌人防御力的封印石可有可无?

A：在我方角色十多万攻击力(不是伤害值，是ATK)的作用下，敌人1000以内的防御力太微不足道了。所以这类封印石不放也无所谓。当然，要挑战游戏n周目(此游戏一共五十周目，每周目敌人能力都有提升。3A心是黑了点，想让我们玩几十年吗－_－b)下的红莲的话，这些封印石的效果就体现出来了。

Point 7 道具

一些回复HP以及解除各种异常状态的道具当然不能少，另外一定要尽量多带点下面这个道具。

名称	作用	主要取得方法
マイトポーション	战斗中一定时间ATK×1．5	アスガルド购得，价格2000/个

[illegible]

红莲迷宫BOSS攻略要点

为了方便，封印石可以在第十轮时就全部放好，除了转生の理比较重要，其余台座上都可以随意。红莲零层有一个台座，一二层三个台座，三四五层三个台座。我在实战中是没有变动封印石的，所以没有实战配置和最佳配置之分。具体的封印石放法，下面会有详细说明。

第1层Boss ガブリエ．セレスタ

第一轮

■LV69 ガブリエ．セレスタ

■种族 ゴット デーモン マジック

■HP 240000/240000

■能力值

ATK3000	MAG2800	HIT150
AVD140	RDM250	RST[illegible]
炎+50%	雷+50%	圣+50%
水+80%	土+50%	暗+80%

第十一轮

■LV79 ガブリエ．セレスタ

■种族 ゴット デーモン マジック

■HP 1440000/1440000

■能力值

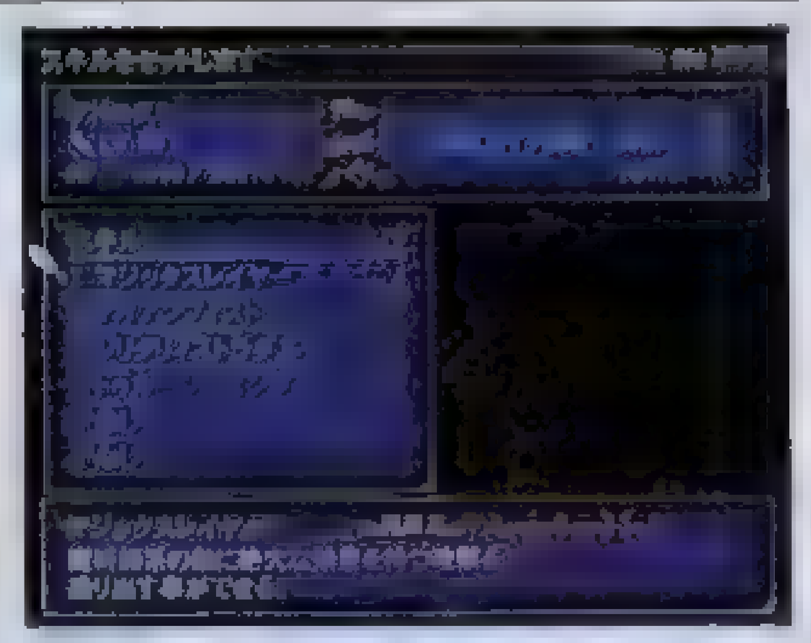
ATK10799	MAG10079	HIT450
AVD[illegible]	RDM499	RST359
炎+50%	雷+50%	圣+50%
水+80%	土+50%	暗+80%

我方使用角色：阿德+三个死人(注意是死人，不是留空，下同)

原因：此Boss有装甲部位，用迪兰的话只能打掉他的枪，之后他会再生，几乎不能对他造成伤害。

武器	坏剑ティルフング
身体	霸王の铠
饰品	纯白の腰布+魔龙の大角+ブラッディクロス+ドラゴンリブ

※纯白の腰布需要封印石转生の理配合，另外为了发挥第三和第四个装饰品的作用，角色的HP需要低于一半，但是也不能太低，因为第四个装饰品需要消耗5%的HP来提升伤害。



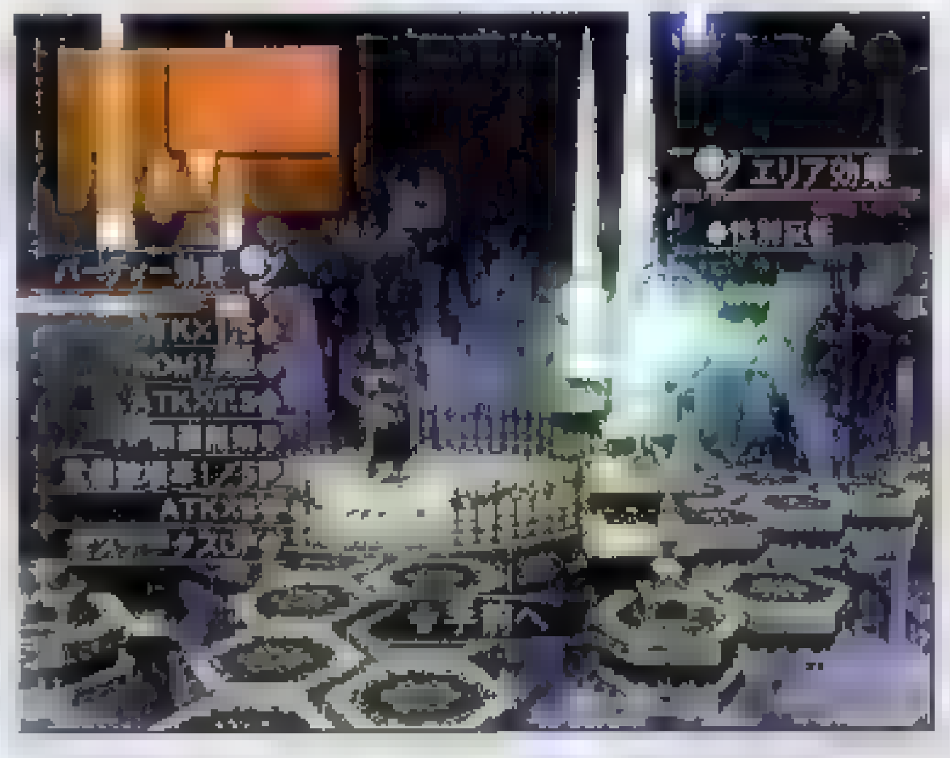
说明

1，此Boss为三种族，装饰品已经针对神族特效了，那我们就在剩下的里面挑消耗CP较少的上。

2，拖三个死人，当然要用ソリタリィストラグル了。

3，爆击的作用并没有伤害加成，而是无视对方防御力的攻击，所以在这里没什么大用处，不过闲着也是闲着，就放这个技能吧。

▼封印石最佳配置：台座加上龟裂の戒和锖の戒。效果不明显，为了方便，就不换来换去了。



请注意剑を贽とする戒的武器破坏率1/5效果，不过幸好坏剑ティルフング的攻击次数为1，我们是一下下打的，破损几率不算太高。坏了的话可以在战斗中重新装备或者S/L。

实战要点

◆人员配置中把阿德放到最后面，不然上场有可能被Boss先攻击。

◆上场后不管敌人的攻击范围是哪种，都先Dash一次到右上方，然后使用ATK暂时上升到1.5倍的道具マイトポーション(以后的所有战斗都要记得先使用此道具)。

◆攻击正背部的伤害为1.5倍，所以一定要绕背再打。

◆由于要DA，不能拖延时间，抓准机会Dash到背部攻击，然后祈祷剑不要坏。

◆此Boss一击就够了，所以不用躲避Boss的攻击来回复AP，直接上吧，4次dash肯定够绕背了(使用道具和Dash都是消耗15点AP)。

◆另外，使用道具可以改变敌人的攻击方式(也就是攻击范围)，在之后的Boss攻略中都有可能用到，不过使用道具后有较长的时间不能打开菜单，请自行斟酌。

没错，两百四十万的攻击力，秒杀！也许你有在怀疑它的真实性，那就让我们来计算下理论的攻击伤害吧！

▲2395615的攻击力！只要满足了以上的所有条件，要作到这点其实很简单。

公式很简单，上面已经提到过了：理论物理伤害＝(攻击方ATK—防御方RDM)×伤害倍率

我们只要搞清楚提升攻击力和增加伤害倍率是两个完全不同的概念就不难算出结果了。

封印石的加成：我们可以看到封印石加成的全部是基础的攻击力，总计为8.1倍攻击力。

装饰品的加成：第1，2和4号装饰品都是加成伤害的，总计为4.05倍伤害；3号加成攻击力到1.5倍。

技能的加成：第1号技能加成伤害到1.5倍；2，3号加成攻击力到2.1倍。

战场加成：道具加成攻击力到1.5倍；绕背伤害加成到1.5倍。

通常攻击技的倍率：加成伤害到1.8倍。

于是，

物理伤害的理论值=(3858×8.1×1.5×2.1×1.5—499)×4.05×1.5×1.5×1.8=2,413,731.293

可能有的玩家会想到土属性的坏剑ティルフングS还应该有属性附加伤害，在这里也给出属性附加伤害的理论计算公式：理论属性附加伤害＝{(攻击方MAG—防御方RST)×1.2+(5×攻击方等级)}×武器附加属性倍率×(100%—防御侧属性抵抗)，由于阿德的魔法攻击力差不多等于对方魔法防御力，所以属性附加伤害几乎为零，可以忽略不计。

当然，实际伤害还会有小幅度的上下偏移，可以看出理论和实际还是很接近的。这里也不是开数学课，所以之后的伤害就不再详细计算了，以实际截图为准，有兴趣的朋友可以自己测试。

由于各Boss的攻略方法类似，所以第一个Boss讲得比较详细，后面从略。

第2层Boss ヴォータン

第一轮

■LV72 ヴォータン

■种族 ゴット マジック

■HP 480000/480000

■能力值

ATK3200	MAG3600	HIT30
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

第十二轮

■LV82 ヴォータン

■种族 ゴット マジック

■HP 2880000/2880000

■能力值

[illegible]	[illegible]	HIT390
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	圣+80%
[illegible]	[illegible]	[illegible]

实战要点

◆**使用人物：**迪兰(技能和装备沿用上一个BOSS)

◆奥丁是两个我方把角色放在第一个位置也不会被直接攻击到的Boss之一，所以把迪兰放到第一个位置吧。

◆奥丁的其中一种攻击范围是很大的一个扇形。所以Dash的时候一定要注意不要进入此区域。

◆奥丁的转身非常快，也就是说我们移动的时候一定要步步为营，即使是用Dash移动，只要你通过方向键控制过方向了，也可以看到他有一定幅度的转动。

◆奥丁可以经受我们两次正背部的攻击。所以在他背后时最好预留27点以上的AP值一次将他击倒(在一个回合内，第n次攻击消费的AP为第一次的n倍)。

◆从这一战开始，由于攻击次数都大于一次了，我要提醒大家一下，第二次攻击不能太急，必须在Boss起身后再打到他，不然有可能打不到正背面。

第3层Boss フラれストーカー

第一轮

■LV80 フラれストーカー

■种族 マジック

■HP 540000/540000

■能力值

ATK2800	MAG4200	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

第十二轮

■LV90 フラれストーカー

■种族 マジック

■HP 3240000/3240000

■能力值

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

说明

本战中，使用魔龙の大角而不用纯白の腰布的原因就一个字——“懒”，因为封印石上一轮已经放好了，使用魔龙の大角做装备就不换来换去了。

另外，需要注意的是这里的角色除了HP低于一半且不能太低外，还必须为衰弱状态。下面我们就不再提醒了。

此Boss的最佳封印石配置应该用转生の理替换雷云の理，然后装饰品用纯白の腰布替换魔龙の大角，这样对理查德的伤害才是最大的，不过这里为了方便，没有用此法。用雷云の理的原因自然是因为坏剑ティルフング的攻击属性是土了，不过实际伤害提高只有一点点，可有可无。

▲近150万的攻击力，是不是让你目瞪口呆了呢？

实战要点

◆**使用人物：**迪兰(技能继续使用原来装备的)

◆角色要站在最后一个位置，不然有机会一开始就吃奥丁剑…

◆理查德经常自己乱逛不来理你，所以我们可以在使用道具并蓄满AP后再去攻击他。这次我们需要攻击3次。

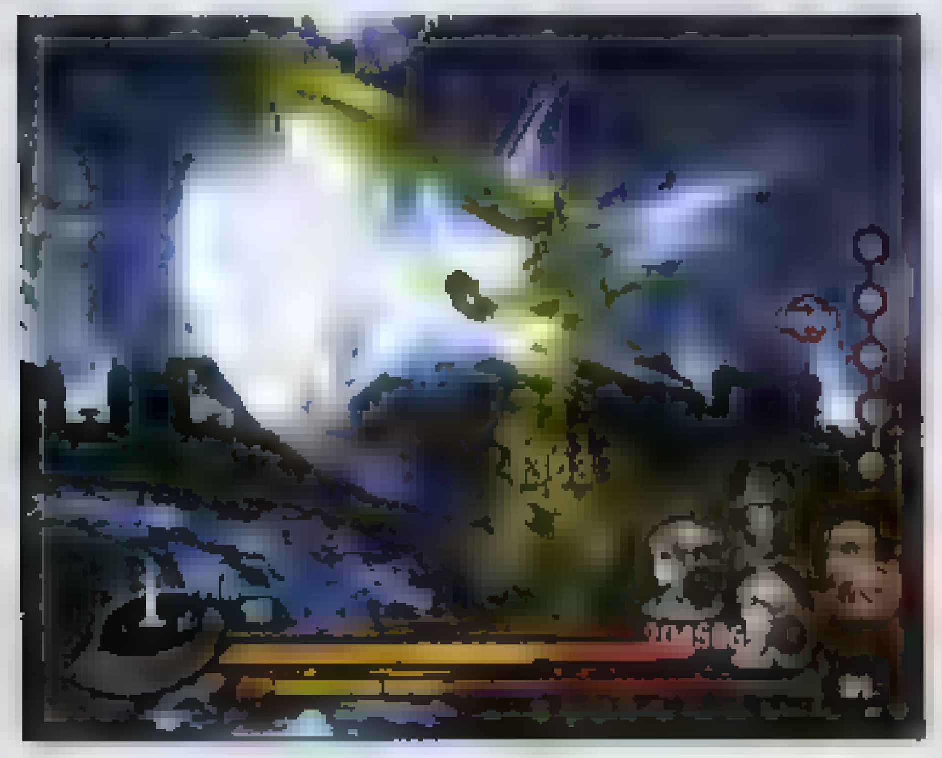
第4层Boss フロー

第一轮

- LV80 フロー
- 种族 ゴッド
- HP1020000/1020000
- 能力值

ATK5000	[illegible]	HIT220
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]+20%	[illegible]+40%	[illegible]+80%
[illegible]	[illegible]	[illegible]

使用角色	迪兰
武器	坏剑ティルフング
身体	霸王の铠
饰品	纯白の腰布+ボーンマスク+ブラッディクロス+ドラゴンリブ



▲这是惟一一个需要更换种族技能的Boss，因为芙雷是纯种的神-_-b

第十一轮

- LV95 フロー
- 种族 ゴッド
- HP 6120000/6120000
- 能力值

ATK17999	MAG17999	HIT660
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]+20%	[illegible]+20%	[illegible]+80%
[illegible]	[illegible]	[illegible]

实战要点

◆封印石继续沿用之前BOSS战时的配置。

◆一定要站在最后一个位置，不然有机会一开始就中ビクトリーソード。

◆连续攻击3次需要54点AP，有可能会不够。不过还好芙雷除了决之技，其余的攻击范围都是朝前方的，所以我们可以先攻击一次，只要之后她不放决之技，我们就可以等下一回合再攻击两次(由于芙雷HP低时容易发决之技，所以后两下尽量一起打)，我们就可以只消耗36点AP攻击3次。

第5层Boss イセリア クイーン

第一轮

- LV90 イセリア クイーン
- 种族 ゴッド デーモン マジック
- HP 1200000/1200000
- 能力值

ATK6000	MAG10000	HIT230
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

使用人物	阿德
武器	坏剑ティルフング
身体	霸王の铠
饰品	纯白の腰布+魔龙の大角+ブラッディクロス+ドラゴンリブ
技能	マジックスレイヤー+アイアンフィスト+ソリタリィストラグル+トゥイルーシーイン

第十一轮

- LV99 イセリア クイーン
- 种族 ゴッド デーモン マジック
- HP 7200000/7200000
- 能力值

ATK21599	MAG35999	HIT690
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

实战要点

◆封印石继续沿用之前BOSS战时的配置。人物配置在最后方。

◆女王居然有一招攻击范围小的可怜的招式，我们可以好好利用这招来恢复AP。

◆这个Boss有可能出现要砍四刀的情况，这时就需要点RP了，因为总的武器破坏几率已经超过了50%，不过就算破了也可以重新装备或者S/L。关于AP，如果要一回合攻击四次的话需要消耗90点，虽然也有可能，因为中间有紫炎石恢复AP，不过最好用打芙雷时的方法。而且由于女王那招的攻击范围实在太小，你完全可以打两下后用Dash逃开，恢复AP之后再来打剩下的两下。

第零层Boss 本气ディルナ

第一轮

- LV64 ディルナ．ハミルトン
- 种族 マジック
- HP 144000/144000
- 能力值

ATK1700	MAG2400	HIT120
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]+100%	[illegible]+80%	[illegible]+50%
[illegible]	土+50%	暗+50%

第十一轮

- LV99 本气ディルナ
- 种族 マジック
- HP 8640000/8640000
- 能力值

[illegible]	MAG43199	HIT765
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]+100%	[illegible]+80%	[illegible]+50%
水+20%	土+50%	[illegible]

使用人物	迪兰
武器	坏剑ティルフング
身体	霸王の铠
饰品	纯白の腰布+ボーンマスク+ブラッディクロス+ドラゴンリブ
技能	マジックスレイヤー+アイアンフィスト+ソリタリィストラグル+アドウァーシティ

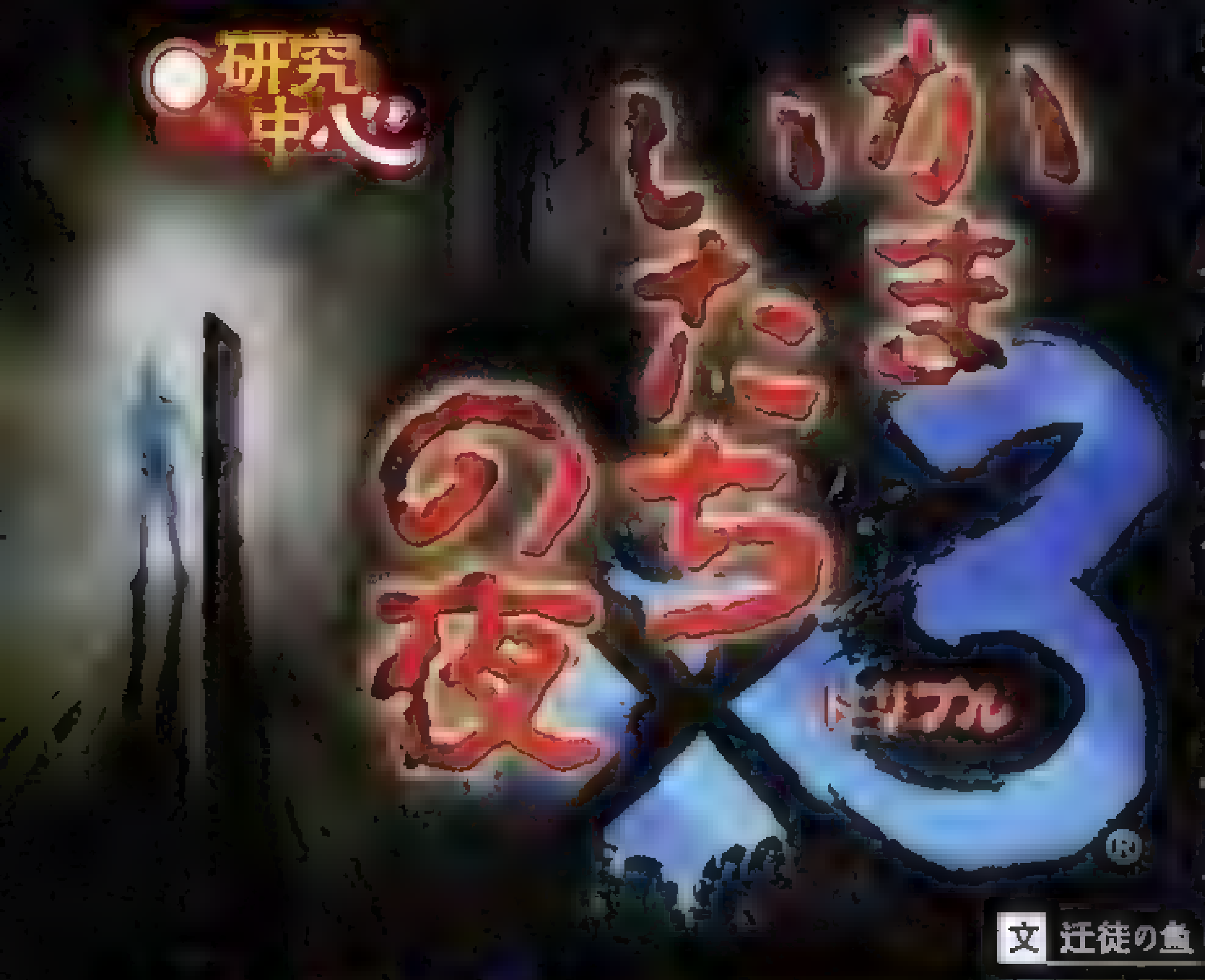
※由于敌方有四名角色，所以最后一个技能换成了"アドウァーシティ"

实战要点

◆配置角色在最前方。

◆只要右边的弓箭手不是圆形的攻击范围，开始后就可以Dash到她的左边(屏幕上看起来的左边)，之后吃一个道具增加攻击力。如果本气的攻击范围没有变成圆形的话，此时必定可以再次Dash到她背后并剩余55点AP。足够攻击三次了，一回合搞定她吧。

附：根据SE最新的官方攻略本，在使用ドラゴンリブ时，一定要将HP减少到20%以下能力才会提升到最大，而不是实测的50%。不过上面的方法完全不变，只是提醒要挑战伤害极限的玩家在同时装备ドラゴンリブ和ブラッディクロス这两个装饰品时，请在战斗前把HP调整到15%～20%之间，以便达到最大伤害。



三日月島事件の真相

文 迁徒の鱼

三日月岛[illegible]一年之后，上集的主人公们[illegible]再次登上这个诅咒的小岛[illegible]开发商CHUN SOFT[illegible]以及最后的Happy ending[illegible]这个系列[illegible]

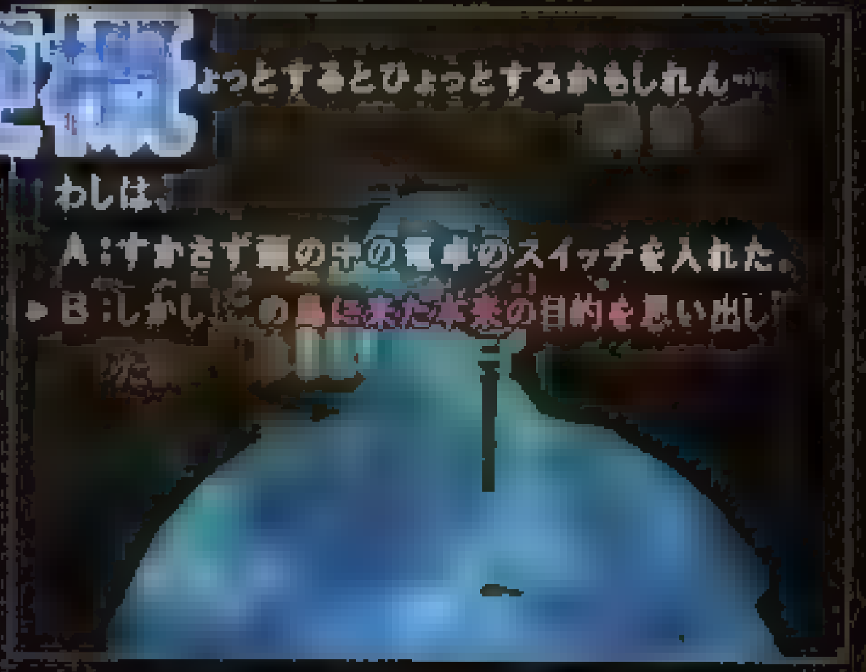
恐怖夜惊魂3 三日月岛事件的真相	SEGA	AVG
PS2		

三日月岛事件 真相篇 剧情梗概

三日月岛事件一年之后，众人被香山诚一邀请再次来到了岛上那个被诅咒的别墅。香山大动干戈请来众人的目的是为已故的夏美的亡魂解除诅咒。最先到达的是矢岛透和真理，当透心里盘算着把同真理恋人未满的关系来个实质性的突破的时候，别墅的大门打开了，没想到迎接他们的居然是香山的前妻春子。寒暄之后透坐在客厅里等待着其它人的到来，香山虔诚的祈祷声不时从楼上传出，回荡在馆内令人毛骨悚然。

等到俊夫、可奈子和启子等人到齐之后春子为他们分配了房间，虽然他们被禁止调换屋子，因为这是香山遵照祈祷师的吩咐特意把他们的房间的位置分布成五芒星的形状，这是解除诅咒的关键。而管理员的钥匙则暂时由春子负责保管。

春子精心准备的晚饭因为俊夫的关系也不欢而散。启子的房间钥匙也不见了踪影，压抑的气氛笼罩着整个别墅，似乎有什么事情要发生。在同透寻找伊右卫门留下的宝藏未果后，香山回到管理员室打了个电话，正在他伏下身在夏美的灵位前准备继续祈祷的时候，身后一只黑手拿起烟灰缸向着他的后脑重重的砸去，应声而倒的香山慢慢的失去了知觉……



等到俊夫等人砸开管理员的房门后发现的是倒在血泊之中的香山，电话旁一个纸条上写着今夜十二点之前将把他们全部杀死。房门是从内反锁着的，凶手是怎么进入房间袭击香山的呢，凶手是否又是在大家之中隐藏着呢？据俊夫所说他曾经在馆中看到过一个穿着风衣的神秘身影，看来这个人就是凶手，而凶手的真正身份又是什么呢？经过众人的一番推理后村上浮出了水面，春子也牵连在其中。不过现在首要任务就是先抓到村上这个凶手，众人在食堂守株待兔，终于抓住了躲在壁炉中的村上。

在村上交待了他企图独占伊右卫门的财宝而杀害了香山的事实后，食堂的大门突然打开香山奇迹般的走了进来，原来他被打昏后灵魂出窍见到了夏美，在小林等人灵魂的帮助下结成五芒星阵用九字真言打败了伊右卫门的恶灵，解放了被诅咒的灵魂。

基本操作

十字键	阅读剧本/控制光标
△	打开菜单
○	决定
R2	隐藏文字
R1或R2＋方向左右	调节背景明暗度

▲多主人公的设定可以让你从多个角度去了解整个事件的真相。

菜单介绍

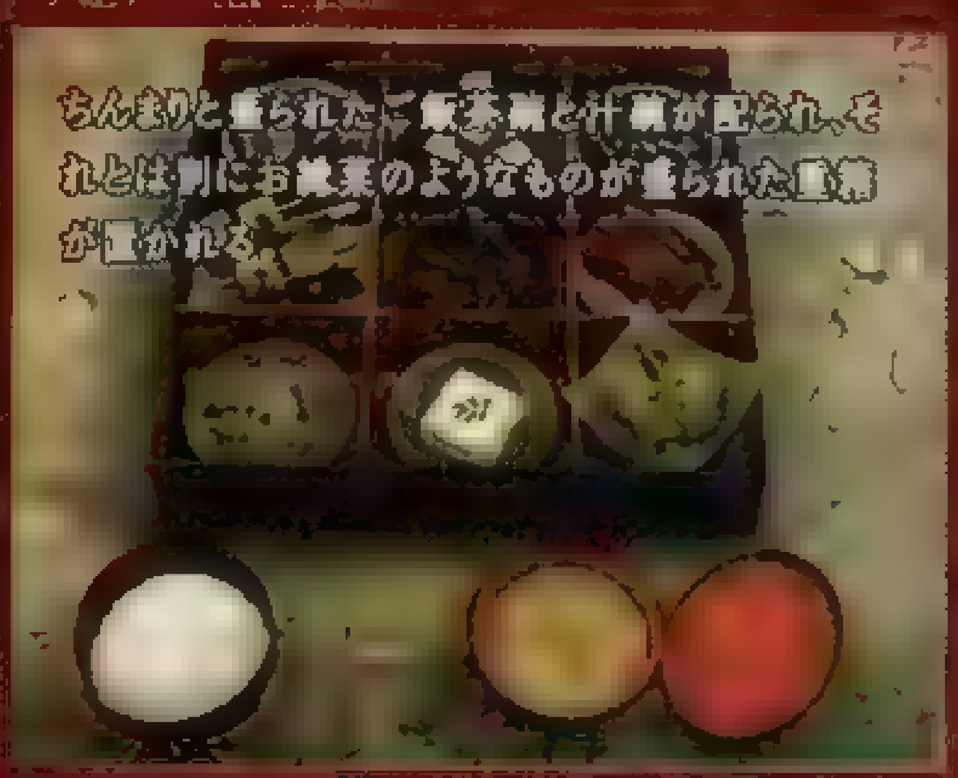
タイムチャート(时间坐标图)：在这里可以查看每个人物的剧情发展情况，并可以跳回到任意已进行过的剧情去
[illegible](结局菜单)：查看已经达成的结局，共有90个结局
环境设定：对游戏的声音、记忆方式等进行设定
[illegible]终了(结束游戏)：保存记忆后返回游戏主菜单

▲不要被这个数量繁多五颜六色的选项吓到了，其实用起来是很方便的。

小心得

本作有90个结局之多其中分支也有不少，看起来要全部达成似乎是一件很麻烦的事情，其实我们只要活用方向键上下查看剧本和タイムチャート(时间坐标图)就能节省大量的时间。

游戏中只要是我们曾经触发过的事件都可以按方向键的上下来查看，如果想快速回到之前的分支我们只需在タイムチャート选择事件发生的时间，然后按一直方向键上或下快速翻阅出分支选项就可以了。不用担心会翻阅速度过快而错过选项，翻阅剧本时遇到选项会自动停下来，这时只要按下○就可以了。



游戏中做出的选择会影响到其它角色剧本的发展，所以当我们触发一个结局后不要慌着去走其它的分支路线，保持这个状态调出タイムチャート去其它角色的同一时间看看往往就能触发另一个角色的结局，这样也能避免错过结局后回头再找的麻烦。

全结局达成条件

犯人篇

出现方法 ①透篇No.36、俊夫篇No.60、启子篇No.78结局达成。②真相篇和番外篇完(No.80和No.90结局达成)。出现第二个书签。

然后在Ending List下可以看到No.79あたしの可奈子出现，按下○键既可欣[illegible]

番外篇

出现方法 完成结局No.80三日月岛事件の真相返回标题菜单记录过后出现粉红色书签，再次进入三日月岛事件の真相篇会发现选择角色画面中矢岛透的头像有所不同，进入透篇在序章选择对话项"B：灵の写真、见せてもろてええかな。"即开始ピンクのしおり的内容，选择A开始正常的真相篇。番外篇属于恶搞的剧情，与真相篇没有直接的关系。

番外篇	No.81	エロ本の★★	番外篇16:50选择对话项"A：エロ本を拾う。"
番外篇	No.82	毒矢	番外篇16:50与女忍者战斗时选择"B：防御"
番外篇	No.83	女医のわな	番外篇16:55选择对话项"A：やっぱり最初は人间ドックから。"
番外篇	No.84	开腹手术	番外篇16:55选择对话项"B：もちろん入院コース。"
番外篇	No.85	放射线	番外篇16:55与女医生战斗时选择"B：防御"
番外篇	No.86	ビーチボール	番外篇17:10第一次对话项选择A
番外篇	No.87	落雷	番外篇17:10第[illegible]对话项选择B
番外篇	No.88	目潰し	番外篇17:10与人[illegible]战斗时[illegible]或C→A
番外篇	No.89	新たな依り代	番外篇[illegible]选择对话项[illegible]
番外篇	No.90	若いって、ええな(完)	番外篇18:45选择对话项A

©1996-2006 CHUNSOFT All rights reserved.

www.plumbook.cn

真相篇

香山诚一篇	No.1 ほな来年	在达成结局No.37的情况下返回香山篇17:05
香山诚一篇	No.2 バナナの呪い	在达成结局No.38的情况下返回香山篇17.05
香山诚一篇	No 3 財宝に目が眩んで……	香山篇20 10依次选择对话项B、B
香山诚一篇	No.4 TDLの失败	在达成结局No.14的情况下返回香山篇20:45选择对话项B
香山诚一篇	No.5 扉さえ开けば……	香山篇21:25时透、俊夫或启子任意一人处于结局状态
香山诚一篇	No.6 伊右卫门のツッコミ	香山篇22:15除"B：临兵斗者皆阵……"外选错二次
香山诚一篇	No.7 伊右卫门の丸吞	香山篇22:15第二次选项除"C：レッ ザイ ゼン？"外选错两次
香山诚一篇	No.8 九字が切れずに……	香山篇22:15第三次选项除"H：临兵斗者皆阵裂在前！"外选错四次
香山诚一篇	No.9 切り舍てたはずが……	香山篇22:30选择对话项A
香山诚一篇	No.10 皆に何があった？	香山篇22:30选择对话项B
矢岛透篇	No.11 また来年	在达成结局No.37的情况下返回透篇18:10
矢岛透篇	No 12 真理一筋？	在达成结局No.38的情况下返回透篇18 55
矢岛透篇	No.13 オムレツ一筋？	在达成结局No.3的情况下来到透篇19:55
矢岛透篇	No.14 TDLって……	香山篇20:45时选择对话项B的情况下来到透篇20.45选择对话项B、B
矢岛透篇	No.15 キューピッド俊夫	在达成结局No.65的情况下来到透篇20:50
矢岛透篇	No.16 しばしの别れ	在达成结局No.66的情况下来到透篇21:25
矢岛透篇	No.17 犯人に间违われ	在达成结局No.43的情况下来到透篇22:10
矢岛透篇	No.18 启子ちゃんが犯人だ	俊夫篇22:25第二次对话项选择"D：'………'何も言い返さずに默っていた"的前提下，透篇22:25选择A、B、B、A(或选择其他分支，只要最后一项选的是"たぶん嘘だろう"就可以)→22:35选择对话项B或C
矢岛透篇	No.19 启子ちゃんが犯人だ	俊夫篇22.25第二次对话项选择"D：'………'何も言い返さずに默っていた"的前提下，透篇22:25选择A、B、C、C、A→输入犯人名字"はるこ"→输入伪装"へや"(透篇Clear)
矢岛透篇	No.20 村上は何处に？	在达成结局No.46的情况下来到透篇23:05
矢岛透篇	No.21 俊夫さんを袭った凶弹	俊夫篇推理输入凶手名字后返回透篇22:40选择对话项A
矢岛透篇	No.22 村上に击たれ……	俊夫篇推理输入凶手名字后返回透篇22:40选择对话项B
矢岛透篇	No.23 救われると信じて	在达成No.6－9任意一个结局时来到透篇23:40 食堂　决着(需完成推理事件)
矢岛透篇	No.24 暗の中ドアノブが	透篇23:15第二次对话项选择C(需在俊夫篇选择拔出镰刀)→23:30对话项选择B、B
矢岛透篇	No.25 食堂で……	俊夫篇23:15选择"B：镰を拔いておく的前提下，在透篇23:15第二次对话项选择C→23:30选择B、C→23:35选择A
矢岛透篇	No.26 犯人の声は……	俊夫篇23:15选择"B：镰を拔いておく的前提下，在透篇23:15第二次对话项选择C→23:30选择B、C→23:35选择B
矢岛透篇	No.27 消えた犯人	俊夫篇23:15选择对话项A→23:30选择对话项A、B后来到透篇23:30选择对话项A
矢岛透篇	No.28 共犯者はどこへ？	俊夫篇23:15选择对话项A→23:30选择对话项A、B后来到透篇23:30选择对话项B输入犯人名字(随[illegible])
矢岛透篇	No.29 疑心と生换	在达成结局No.77的情况下来到透篇23:35选择对话项B
矢岛透篇	No.30 なぜ俊夫さんが……？	透篇23:45"宿泊室　手がかり"第二次对话选项选择C
矢岛透篇	No.31 长い夜の始まり	在达成结局No55的情况下来到透篇23:50
矢岛透篇	No.32 真理だけでも……	透篇0:00第三次对话选项时选择B、B
矢岛透篇	No.33 二人で一绪に	在达成结局No.57后来到透篇0 00第三次对话选项时选择B、A、A
矢岛透篇	No 34 真理の手を握って	在达成结局No 58后来到透篇0.00第三次对话选项时选择B、A、A
矢岛透篇	No.35 ぼくは真理を杀した	透篇0:20选择对话项A(需进行发水的剧情)
矢岛透篇	No.36 なぜ生きてるんだ？	透篇0:20选择对话项B(需进行发水的剧情)
久保田俊夫篇	No.37 俺は归る	俊夫篇18:00和18:05分别选择对话项B和C的情况下，18:40选择对话项B
久保田俊夫篇	No.38 なぜバナナが……？	俊夫篇18:45选择对话项A→18:50选择对话项A→18:55选择对话项A
久保田俊夫篇	No.39 动け俊夫さん	在达成结局No.3的情况下来到俊夫篇19:55
久保田俊夫篇	No.40 TDLでデート	在达成结局No.14的情况下来到俊夫篇20:50
久保田俊夫篇	No.41 俺はキューピッド	在达成结局No.65的情况下来到俊夫篇20:50，第二次对话项选择B
久保田俊夫篇	No.42 なぜ玄关が？	在达成结局No.66的情况下来到俊夫篇21:25
久保田俊夫篇	No 43 地下室でコートの男に……	俊夫篇22:10的第二次对话选项时选择B
久保田俊夫篇	No.44 犯人よ地下室で眠れ	在达成结局No.18的情况下来到俊夫篇22:35
久保田俊夫篇	No.45 劳动の日日	在透篇推理指认出凶手完成No.19的情况下来到俊夫篇22:40(见No.46)
久保田俊夫篇	No.46 村上を探していれば……	在透篇推理指认出凶手完成No.19的情况下来到俊夫篇22:40，依次选择对话项A、A、B、B、B(选择其他的选项进入结局No.45)后指认凶手时输入"むらかみ"，23:05时再次选择对话项A、A以外的选项。
久保田俊夫篇	No 47 死という解放	在达成结局No.21的情况下来到俊夫篇23.35
久保田俊夫篇	No.48 无慈悲な铳声	在透篇推理指认出凶手完成No.19的情况下来到俊夫篇22:40，依次选择对话项A、A、B、B、B(选择其他的选项进入结局No.45)后指认凶手时输入"むらかみ"，23:05时再次选择对话项A、A。(俊夫篇Clear)
久保田俊夫篇	No.49 罪と偿い	在达成No.6－9任意一个结局时来到俊夫篇23:40 食堂　决着(需完成推理事件)
久保田俊夫篇	No 50 格纳室で何者かに	在达成结局No.24的情况下来到俊夫篇23:15
久保田俊夫篇	No.51 コートの男は？	俊夫篇23:15"应接室　第二の事件"选择对话项A→23:30选择对话项A、B
久保田俊夫篇	No.52 探索と逃避	在达成结局No.28的情况下来到俊夫篇23:35
久保田俊夫篇	No.53 谜多き结末	在达成结局No.77的情况下来到俊夫篇23:35
久保田俊夫篇	No.54 透くんと刺し违える	在达成结局No.30的情况下来到俊夫篇23:45
久保田俊夫篇	No 55 物阴からの一击	俊夫篇23:50选择对话项B
久保田俊夫篇	No 56 春子さんの部屋で	俊夫篇0:00第二次选择对话项A
久保田俊夫篇	No.57 光に向かって泳いだ	俊夫篇0:00发水之后选择(在透篇选择抓住俊夫的手的情况下)"A：半ば反射的に水に飞びた。"→"A：一阶の见取り图がないか探した。"
久保田俊夫篇	No.58 暗に浮かぶ颜	俊夫篇0:00发水之后选择(在透篇选择抓住俊夫的手的情况下)"A：半ば反射的に水に飞びいた。"→"A：二阶の见取り图がないか探した。"→"B：三人には何か共通点でもあったのかもしれない。"
久保田俊夫篇	No.59 その颜は	在达成结局No.35的情况下来到俊夫篇0:20
久保田俊夫篇	No.60 まさかの颜	在达成结局No.36的情况下来到俊夫篇0:20
北野启子篇	No 61 何しにきたんだろう？	在达成结局No.37的情况下来到启子篇18:35
北野启子篇	No.62 早く港に……	在达成结局No.38的情况下来到启子篇18:35
北野启子篇	No 63 フードファイター启子	在达成结局No.3的情况下来到启子篇19:55
[illegible]	No 64 新たな恋？	在达成结局No.14的情况下来到启子篇20:50
北野启子篇	No 65 世界一周	俊夫篇20:50选择"B：'……大切な人？'俺はあえて闻き返した。" 的情况下，启子篇20:50选择"B：あ、はい、あたしの场合はただの失恋ですけど……"
北野启子篇	No.66 大福饼は泪味	启子篇21:25依次选择对话项A、B
北野启子篇	No.67 全て计划どおりに	在达成结局No.43的情况下来到启子篇21:45
北野启子篇	No 68 あたしじゃない！	在达成结局No.18的情况下来到启子篇22:35
北野启子篇	No 69 キャンディに八つ当たり	在达成结局No.19的情况下来到启子篇22:35
北野启子篇	No.70 うらめしい归还	在达成结局No.46的情况下来到启子篇22:40
北野启子篇	No 71 ドラマのような幕引き	在达成结局No.21的情况下来到启子篇23:00
北野启子篇	No 72 击たれるのはあたし	在达成结局No.48的情况下来到启子篇23:35选择对话项A(选择B或C进入香山篇2，启子篇Clear)
北野启子篇	No.73 泪の暴れん坊男爵	在达成No.6－9任意一个结局时来到启子篇23:45
北野启子篇	No.74 最後の大仕事	在达成结局No.24的情况下来到启子篇23:25
北野启子篇	No.75 さよなら、美树本さん	在达成结局No.51的情况下来到启子篇23:30
北野启子篇	No.76 妄想わたあめ	在达成结局No.28的情况下来到启子篇23:35选择对话项A或其他带有"あたし……键"的选项。
北野启子篇	No.77 元の日常へ	在达成结局No.28的情况下来到启子篇23:35选择对话项B→A或B→A后输入犯人名字"はるこ"。
北野启子篇	No.78 ロープを见上げて	俊夫和透在0:00以后还生存的情况下
—	No.80 三日月岛事件の真相(完)	在透篇、俊夫篇和启子篇全部Clear的状态下，香山篇22.30选择对话项B。

另一个结局

完成所有90个结局记录时会出现金色的书签，然后再次选择观看No. 80结局就欣赏到另一个Good Ending了。

▶[illegible]前作一样，游戏中不乏有许多搞笑的情节。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

研究中心 战国BASARA 2

又到了缭乱无比的《战国BASARA 2》时间！在过去这绚丽豪壮的15天里，大家有没有豪放磊落地玩游戏啊？有没有人已经天衣无缝地拿齐全部隐藏要素啊？哈哈哈，果然不出裂界武帝纱迦的所料，这样的征天魔王是不可能存在的！光是22个人都要过大武斗会就已经相当可怕了！不过请大家不要冷眼下瞰，现在就让纱迦月下为君传授一些天惊动地的经验吧！（爆弹兵的呼啸声越来越近……）

文 纱迦、杨大中（UCG阳光育成计划成员）

战国BASARA 2	Capcom	ACT
PS2	2006年7月27日	

大武斗会研究

多达百战的大武斗会是游戏中最耗时间的一个模式，由于各人物的最强武器和最强防具必须在此取得，所以每个玩家都不得不面对它。由于每过十层就有一次存档的机会，所以难度要比想像中的低很多，当然这是在你的角色练得很强的情况下。

要想制霸大武斗会，角色的等级自然是越高越好。等级一高，体力就多，配上第2件防具（效果为受伤时婆娑罗槽的增加量上升）后使用婆娑罗技的机会自然增加。如果可能的话，当然是满级来打最为轻松。如果你想省点事的话低等级也可以来挑战，不过还是建议至少要把常用必杀技练至满级，并可以装备5个道具后再来。

装备道具方面，推荐的有：清正の虎皮（角色受到的伤害减少3/4）、猛将の怒り（婆娑罗伤害增加1.5倍）、胜利の女神像（战斗开始时体力全满）、おにぎりのお守り（提升饭团的回复效果）、德用ひょうたん（提升神水的回复效果）、守护の铠（提高防御力）、刚力の腕轮（提高攻击力）。针对各角色的特点，对装备道具可以进行微调，另外有时可以考虑换装冰のお守り，因为敌人的冰属性攻击是最厉害的。

下面会为大家介绍百场战斗的基本配置，请大家牢记变化的规律做好应战准备。由于各角色性能不同，本文仅介绍普通打法，具体的角色区别请参见上期攻略。也欢迎大家来信交流打法和心得。

特点分析

1. 共分10组，每组10场战斗，每10场的战斗结束后可以记录。

2. 每组10场战斗中的前2场是固定的，后8场的顺序是随机的（第100场是固定的），但是每场的敌方配置是固定的。

3. 敌人的AI比其他模式要高，攻击力相当于"究级"难度，防御力相当于"难しい"难度。

4. 敌人的能力不会随着场次的增加而上升。

5. 打过50场可以拿到该角色的最强防具，打过100场可以拿到该角色的最强武器，都是Lv.1的。

6. 在每场战斗结束后会出现一个类似"轮盘赌"的运势盘，盘上有"吉"、"[illegible]"、"大吉"和空格。当玩家按R3键后光标就会慢慢停下来，如果停在"吉"或"大吉"上就能随机得到体力恢复、婆娑罗槽恢复、增加1级战极魄力等奖励。由于各人的反应速度不[illegible]，所以[illegible]。

战术解说

1. 运势盘出现后，增加的婆娑罗技和战极魄力是不会造成实际消费的。

2. 百层大战中不乏杂兵战，凡遇这种战斗都应该保存体力，积攒婆娑罗槽，与敌将战斗时出现的杂兵也应该好好利用。

3. 部分战斗中会出现名为斗士的敌人，如果不打死斗士的话杂兵会不断出现，玩家可以利用这一点趁机狂赚杀敌数并积攒婆娑罗槽。但对于会带来特殊兵种的斗士就一定要优先干掉，尤其是会带来爆弹兵的斗士。

4. 对于绝大部分角色来说，婆娑罗技是秒杀敌将的最佳方法，本作的婆娑罗技范围及威力都值得信赖，在发动时务必要将主要目标引到一起后再动手。

5. 在战极魄力状态中玩家是不会阵亡的，因此战极魄力也是逆转的一大法宝，在紧急关头请不要忘记使用。

6. 上期介绍过的障眼大法（转动视角使敌人不出现在画面中）在百场战斗中作用不小，弓兵、火枪兵、水火忍者、巨石兵统统都可以用此法进行屏蔽。

大武斗会百场战斗完全分析

回数	敌方配置	战况分析
01	丰臣秀吉+前田庆次+竹中半兵卫	小具难度。不过反正是第一战，打得不好就重来吧。
02	斗士×3+足轻	没有难度。
03	盾牌兵阵	没有难度。
04	前田利家+北条氏政+长曾我部元亲	先拉开二人距离，再慢慢逐个击破。
05	春日+猿飞佐助	别看只有2人，但是实力不弱。
06	上杉谦信+毛利元就	打开最近的蓝色箱子会出现箱子兵，趁机加满婆娑罗槽吧！注意红箱子里面有忍者。
07	箱子兵斗士×3+足轻	没有难度。
08	伊月+大锤兵	一定要快速解决大锤兵斗士，否则大锤兵会不断出。
09	斗士×3+足轻	没有难度。
10	浅井长政+五本枪	有2个回复婆娑罗槽的道具，设法将长政和五本枪引在一起用婆娑罗技解决。
11	本多忠胜+丰臣秀吉+本愿寺显如+鬼兵	这个组合看似吓人，其实场上有不少带有增加婆娑罗槽的道具的小兵，然后就……
12	金箱子兵×3+爆弹兵	注意躲开爆弹兵就行了。
13	宫本武藏+浅井长政	武藏喜欢远远地扔石头，拉开两人距离后逐个击破。
14	各种杂兵组合	这里有一个体力和婆娑罗全回复的箱子，所以随心所欲地战吧！
15	今川义元+扎比	利用两人的速度差拉开距离再逐个击破，其他敌人可先无视。
16	巨石兵+棍棒兵	巨石兵可以用转动视角的方法去对付。
17	织田信长+浅井长政+杂兵	先利用杂兵补满婆娑罗槽，再秒掉2人。
18	鬼兵+铁炮兵	先杀铁炮兵，再杀鬼兵。战场上还有回复婆娑罗槽的道具，不要漏掉了。
19	爆弹兵阵	注意紧急回避，没什么难度。
20	浓姬+铁炮大队	先用铁炮兵积攒婆娑罗槽，再对付浓姬。请多转动视角防止铁炮兵开枪。
21	本多忠胜+仁王车+机械扎比+鬼兵	不太好对付，把婆娑罗技和战极魄力都拿出来用吧！
22	金箱子兵+爆弹兵	基本上没难度，躲开爆弹兵就好了。
23	忍者军团	难度不大。
24	竹中半兵卫+阿市+明智光秀	略有难度，要优先干掉防御低的阿市和竹中半兵卫。
25	武田信玄+真田幸村+油壶兵	先用油壶兵攒满婆娑罗槽，再秒掉二人。
26	箱子兵×1+爆弹兵	箱子兵背着全回复的道具，注意爆弹兵。
27	本多忠胜+岛津义弘	箱子里有回复道具，请根据情况及时享用。
28	片仓小十郎+风魔小太郎+本愿寺显如	难度比较大，如果婆娑罗槽不满就有些棘手。
29	上杉谦信+伊月+北条氏政	实力虽强，不过防御都不高，要用婆娑罗技一起解决。
30	长曾我部元亲+毛利元就+大锤兵	先打大锤兵积攒婆娑罗槽，再用婆娑罗技做掉二人。
31	猿飞佐助+竹中半兵卫+片仓小十郎	又是一场硬仗，三人的速度和AI都很强，婆娑罗技是取胜的关键。
32	鬼兵+金箱子兵	基本上没有难度，直接上吧。
33	片仓小十郎+木骑	有一个体力和婆娑罗全回复的道具，之后就用婆娑罗技解决吧！
34	森兰丸+竹中半兵卫+春日+杂兵	先用杂兵蓄满婆娑罗槽，再用婆娑罗技解决三人。
35	毛利元就+扎比+岛津义弘+爆弹兵	在爆弹兵的骚扰之下和三人战斗比较困难，除了婆娑罗技外没有太好的办法。
36	1队弓兵+1队铁炮兵	没有难度。
37	宫本武藏+浓姬	这两个人都比较喜欢远程攻击，用回避接近二人伺机攻击就可以了。
38	风魔小太郎+忍军	用忍者杂兵积攒婆娑罗槽，再用婆娑罗技做掉风魔。
39	仁王车+木骑	这个阵势看上去很吓人，其实回复道具很多，靠婆娑罗技就足以解决战斗了。
40	足轻阵	没有难度。
41	明智光秀+萨比+伊月+多种杂兵组合	比较恐怖的一关，不能用婆娑罗技的话要特别当心。
42	爆弹兵	注意爆弹兵就行了，这里还有一个体力和婆娑罗全回复的道具。
43	丰臣秀吉+前田庆次+明智光秀	背金箱子的敌人会不断出现，可稍加利用。
44	足轻阵	没有难度。
45	德川家康+丰臣秀吉+织田信长+杂兵	先利用杂兵积攒婆娑罗槽，再秒掉三人。
46	五本枪+灭骑×2	这里有体力和婆娑罗全回复的道具，还可以利用五本[illegible]后开出来的炮对灭骑造成伤害。
47	伊达政宗+长曾我部元亲	没有杂兵，只能硬干。
48	春日+忍军	有两个小回复婆娑罗槽的道具。

©CAPCOM CO.,LTD.2006 ALL RIGHTS RESERVED.

全称号制霸指南

如果能够在天下统一模式中拿到全称号，就能获得大武斗会专用道具胜利の女神像，其作用为每场战斗开始前体力自动加满。不用说，这自然是通过大武斗会的无上利器。所以研究一下全称号的取得方法是很必要的。

54个称号的取得条件在上期攻略中已经详细介绍过了，这里就不重复了。初一听“54”这个数字，大家可能会被吓一跳，其实仔细一分析取得条件，就会发现其中有不少没啥技术含量的称号，比如在不同难度下通关、每关以婆娑罗技打死敌大将、装备特定道具后过关等等。此外光是用全部22个角色分别通过天下统一模式，就能拿到23个称号，只要有耐心就一定能拿到。这么一路删下来，真正值得研究的称号其实还不到十个。下面就让我们来分别看看吧！

▲要拿“天上天下唯我独尊”，可以先反复打红莲一骑讨，把1级武器升满，这样会轻松很多。

SUPER STYLISH

取得条件：在究极难度下不中断通关，且至少有一关无伤

在究极难度下不中断通关不是难事，那么问题就只剩下一关无伤了。为此强烈建议大家在第一关达成这个条件，以方便在失败之后重来。注意若防御过高的话，受轻伤时不容易看出来，为便于判断可装备愚か者の法等道具提高敌人的攻击力。第一关推荐去打最南端灼热战，直取岛津义弘就能过关。

挑衅王

取得条件：用挑衅技击败总大将过关

推荐人选是宫本武藏(须装备专用道具二天一流卑奥义)、上杉谦信(须装备专用道具战蔷薇)。武藏的挑衅技威力大，但比较难命中，最好在战极魄力中发动。谦信的挑衅技威力不大，不过范围不错，可在低难度下将敌总大将打至濒死时狂用。

财宝ブリーダー

取得条件：取得Lv.10的宝物

其实就是要让电脑培养出一个拥有十国势力的超级大国。只需选个靠边的势力开始游戏，然后通过反复存档/读档保证一个远离我方的势力不断壮大，最后就可以打出来了。记得每场战斗后存档就行了。

智勇兼备の将

取得条件：天下统一时总杀敌数在100以下

选择的关卡一定要慎重，可以用存档/读档来进行调整。像严岛の战い、贱岳湖畔战、最南端灼热战这种可以直取敌总大将的关卡是最好的，如果遇到关原の战い这样的关卡就可以重来了。注意某些角色的婆娑罗技范围很广，一定要小心。

万夫莫敌の兵

取得条件：天下统一时总杀敌数在7000以上

杀敌数可以用时间去换，遇到号角兵就不要轻易放过，让他叫够敌兵后再灭之。极力推荐的关卡是最北端一揆勃发，这关杀满4000人没有问题。此外也可以用存档/读档来减少CPU间的战争，以争取多打几战再通关。

财宝ハンター

取得条件：任意一关获得24个以上的玉手箱和武具箱

其实已经在上期攻略的“打宝大法”中介绍过了。关卡选择小田原急袭战，首先要装备上5个“一重のほうび”系列道具(没有凑齐的话可以拿“千手观音の祝福”和“武勋の誉れ”来凑)，如果算上连击数到500时出的道具(每关只限3个)，加上击败9个敌将和战场上的7个道具(有5个在取得特别恩赏后出现的隐藏通道尽头)，正好是24个。

天上天下唯我独尊

取得条件：以初始装备打过究极难度的全部关卡

注意所谓的初始装备指的是：不装备任何防具和任何道具，仅装备第1把武器(等级不限)。由于可以存档读档，所以难度并不大，派上你用得最顺手的角色吧！

道具入手方法更新！

最新研究成果表明，部分道具要在天下统一模式通关时才能获得，而且在不同难度下通关，能获得的道具也不一样，当然最后拿到哪个还是随机决定的。这样一来上期不能确定的热唱こと的入手方法终于有定论了。下表中所指的玉手箱、豪华玉手箱，全部指的是通关结算时的宝物。目前尚不清楚宝物等级和入手几率有无关系。

一重のほうび 火	全难度·玉手箱、ふつう·豪华玉手箱
荣光の杯	全难度·玉手箱、ふつう·豪华玉手箱
金满储金箱 朱雀	全难度·玉手箱、ふつう·豪华玉手箱
战国武艺全集 叁の卷	全难度·玉手箱、ふつう·豪华玉手箱
热唱こと	全难度·玉手箱　ふつう·豪华玉手箱
技の道标 现世	全难度·玉手箱　ふつう·豪华玉手箱
鬼神の法具	ふつう·豪华玉手箱
刹那の战具	ふつう·豪华玉手箱
悟りの连击	ふつう·豪华玉手箱
呼运のお守り 黄	全难度·玉手箱、究极·豪华玉手箱
一重のほうび 空	难しい·豪华玉手箱、究极·玉手箱
上杉の盐	难しい·豪华玉手箱、究极·玉手箱
黄金の招き猫	难しい·豪华玉手箱、究极·玉手箱
金满储金箱 狮子	难しい·豪华玉手箱、究极·玉手箱
呼运のお守り 紫	难しい·豪华玉手箱、究极·玉手箱
战国武艺全集 伍の卷	难しい·豪华玉手箱、究极·玉手箱
血の绊	究极·豪华玉手箱
心の绊	究极·豪华玉手箱
咒灭の隐し剑	究极·豪华玉手箱

关数	敌方配置	战况分析
49	前田利家+阿松+前田庆次	没有杂兵，只能硬干。
50	阿市+满屏爆弹兵+油壶兵斗士×4	非常疯狂的一关，要先干掉油壶兵斗士，再干掉阿市，不然爆弹兵会不断出现。
51	武田信玄+上杉谦信	无杂兵干扰。谦信速度快、防御低，请优先干掉。
52	足轻阵	没有难度。
53	忍军	没有难度。
54	灭骑+地滚兵+足轻	有不少带着回复道具的箱子兵，所以没什么难度。
55	明智光秀+爆弹兵+地滚兵	先消灭斗士，再引爆炸弹兵，之后再慢慢收拾光秀。
56	德川家康+本多忠胜+鬼兵队	干掉鬼兵后会出现带回复道具的箱子兵。
57	油壶兵+金箱子兵	没有难度。
58	织田信长+浓姬+森兰丸	利用浓姬喜欢远程攻击的特性甩开三人，逐个击破。
59	宫本武藏+岛津义弘+杂兵	先利用杂兵积攒婆娑罗槽，再用婆娑罗技干掉二人。
60	前田庆次+春日+阿市	阿市最弱，可以先不管。春日要优先解决。
61	猿飞佐助×5	难度很高。如果在之前关卡没有攒好婆娑罗槽和战极魄力会很难打。
62	金箱子兵+爆弹兵	没有难度。
63	足轻+爆弹兵	稍微注意一下爆弹兵就行了。
64	无	没有敌人，只有箱子。注意不要急于按R3键决定奖励，应先击碎箱子。
65	骑兵+足轻	先将骑兵引过来干掉，骑兵的攻击力很高，要注意。
66	春日+浓姬+阿松	3个动作灵活、擅长远距离攻击的强人，用婆娑罗技和战极魄力上吧！
67	竹中半兵卫+毛利元就+机械扎比×3	耐心积攒婆娑罗槽，最后聚而歼之。
68	爆弹兵+埋伏的忍者	先躲开所有的爆弹兵，再向前走引出忍者。
69	森兰丸+弓兵群	利用弓兵攒满婆娑罗槽。
70	市+伊月+足轻群	利用足轻攒满婆娑罗槽。
71	机械扎比×5+仁王车×2	回复道具非常多，应该可以轻松通过。
72	箱子兵+爆弹兵	要拼死解决斗士，不然爆弹兵会不停地出。
73	猿飞佐助+忍军	利用忍者积攒婆娑罗槽，要注意火忍的忍术。
74	丰臣秀吉+混合兵种	敌方兵种混杂，要优先干掉骑兵，之后再消灭秀吉。
75	铁炮群	转转视角就能令敌人全部哑火。
76	伊月+森兰丸+德川家康+鬼兵	回复婆娑罗槽的道具超多，尽情使用婆娑罗技吧！
77	上杉谦信+阿松	没有杂兵打扰。谦信是强敌，要优先消灭。
78	一群箱子兵	轻松愉快的奖励关，安心回复吧！
79	萨比+本愿寺显如+机械扎比×3	全是动作缓慢的敌人，取胜不难。
80	浅井长政+明智光秀+杂兵	利用杂兵积攒婆娑罗槽。
81	春日×5	又一个变态关卡，请在第80关时留下婆娑罗技和战极魄力。
82	金箱子兵	没有其他敌人，不过也没有回复道具。
83	伊达政宗+真田幸村	没有杂兵打扰，请全力以赴。
84	火矢弓兵群	同样以转视角的方法对付吧！
85	伊达政宗+木骑×2	两个箱子兵带有回复婆娑罗槽的道具。
86	油壶兵+巨石兵+铁炮兵	没有难度。
87	阿松+阿市+浓姬	三个恐怖的女人，幸好防御力不高。
88	前田利家+伊达政宗+岛津义弘	没有杂兵打扰，凭真本事上吧！
89	长曾我部元亲+仁王车×6	快速吃掉回复婆娑罗槽的道具，然后优先用婆娑罗技消灭元亲。
90	德川家康+足轻+鬼兵	利用杂兵积攒婆娑罗槽。
91	猿飞佐助+春日+风魔小太郎×3	有很高的难度。若不想重打，就请在第90关时留下婆娑罗技和战极魄力。
92	金箱子兵+地滚兵斗士	没有难度。
93	长曾我部元亲+竹中半兵卫+灭骑×2	有4个回复婆娑罗的箱子，尽量用婆娑罗技来打。
94	本愿寺显如+浅井长政+武田信玄	利用三人的速度差拉开距离，再逐个击破。
95	织田信长+阿市+铁炮兵	利用铁炮兵积攒婆娑罗槽。
96	本多忠胜+仁王车+鬼兵	一上来有两个回复婆娑罗槽的箱子，消灭本多后还会有一个带着全回复道具的箱子兵。
97	德川家康+北条氏政	打开箱子[illegible]小心。
98	混合兵种	由于里面有[illegible]兵和爆[illegible]，还是应该小心。
99	地滚兵+弓兵	没有难度，请在[illegible]后保持自己的婆娑罗槽全满。
100	伊达政宗+前田庆次+真田幸村	最后一战，把积攒的东西全部拿出来用吧！

前田庆次 只要使出10次挑衅，就可以增加婆娑罗技最后的转刀次数。注意放完婆娑罗技[illegible]10次

真田幸村 装备大喷火后受到任何伤害都会损失5000点体力，与我防御力和敌攻击力无关，但要注意[illegible]兵和[illegible]兵等特殊兵种除外。

文 胜负师

连技地狱

铁拳 暗之复苏	Bandai Namco Games	FTG
PSP 铁拳 DARK RESURRECTION	2006年7月6日	日版
[illegible]	[illegible]KB以上	[illegible]日元
对应无线LAN功能		推荐玩家年龄 12岁以上

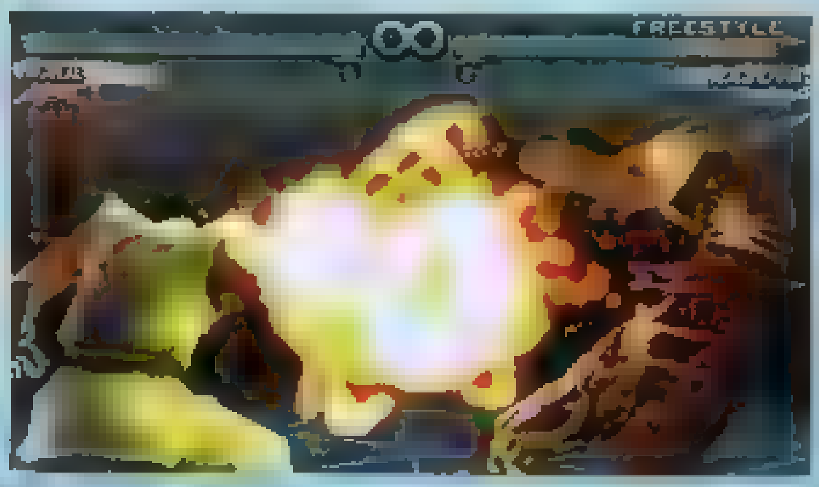
全国的"铁拳众"，欢迎来到连技地狱！这个夏天过得怎么样？是不是在PSP上鏖战正欢，或是干脆到街机厅里感受热火朝天的对战气氛？虽说PSP版练习模式中，每个角色自带了5招教学连技，但这些连技多数都没有实用价值。所以，本次研究中心，胜负师为各位带来了新鲜出炉的《铁拳5 DR》全角色最大伤害连续技。这里的"最大伤害"指的是在某一招连技起始技正面命中正常体形的角色后，并在不受墙壁因素影响的情况下，所能造成的最高伤害值。"暗之复苏"版本中增加了4个传统型的无限场地，受墙壁影响的概率比《铁拳5》要小不少，而熟练掌握大威力的连技也是取胜的"硬件基础"，值得反复练习。

暗之复苏全角色最大伤害连续技

连续技伤害值计算方法

街机版和PSP版《暗之复苏》的伤害计算方法是相同的。在地面状态(站立或蹲下)命中，按招式本身的攻击力计算，浮空状态的第1击以70%的攻击力进行伤害修正，从第2击开始，全部以50%攻击力计算，但空中投技的攻击力是固定的，不受连技修正的影响。在倒地状态被击中，以招式本身攻击力计算。后滚时视为浮空状态，击中后同样以第1击70%、第2击往后50%伤害修正计算。连技起始技COUNTER(俗称"破招")命中的情况，这一击的攻击力为原本的120%，但对之后的连技威力没有影响。CLEAN是指部分招式在近距离命中时的状态，攻击力为非CLEAN命中时的150%，在连续技过程中，任意一击如以CLEAN命中，都会进行攻击力加成，比如说连技第3击所使用的招式出现CLEAN，那么这一击的攻击力应为"原攻击力×50%×150%"，即原攻击力的75%。COUNTER和CLEAN效果可以叠加，最高可达原攻击力的180%，但在以下列举的连技中，这种情况基本没有出现。另外，背面或侧面命中的情况并不会像前几作那样增加伤害值。

注意，普通模式下，角色的体力并不是以100点计算的，而是144点，也就是说下列连续技第2项的伤害值超过72的即可打下对手一半以上的体力。伤害一项中，()内的数字表示对手选择后滚起身减轻受创时的伤害值，而[]内的数字表示自己操作失误没有在倒地状态下击中对手时的伤害值。



连续技符号说明

⇨	方向短时间输入
➡	方向长时间输入
☆	方向居中
LP	左拳
LK	左脚
RP	右拳
RK	右脚
+	同时按键
[]	方括号内指令快速输入
>	招式与招式之间的衔接
~	移动系动作与招式的衔接
大跳	⬈ 跳到最高点后再按键
注	所有出招指令均以角色在左侧为例。

铁拳连续技组合原则

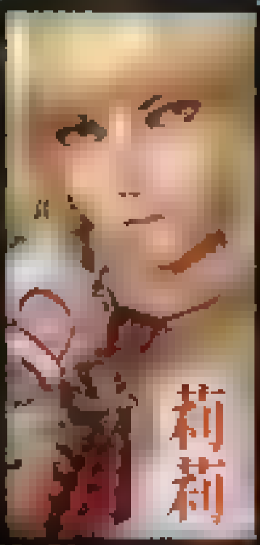
所谓连续技，是指在第一击命中之后便无法再防御或破解的连续攻击。在每个角色的招式中都存在一些可以将对手打向空中的招式，这些招式即称之为"浮空技"。另外有一些能造成特殊受创动作的招式，尽管没有将对手打到空中，但因为对手事实上已经出现了浮空状态的属性，所以也可视为浮空技。被浮空的对手在落地起身前是处于防御不能状态的，只能任人宰割。但因为重力关系，空中连击在没有受到墙壁影响时，浮空后最多能打八九下，因此高效多段命中对于连技组合来说十分重要。不过并不是说多打几下的情况就一定理想，因为上文所述连技伤害修正的关系，用威力较小的招式打上三五下，可能还不及强力单发技一击的威力。所以，浮空后第一击招式的选择也很重要。

那么，怎样的连续技组合才能做到高效、强力呢？

基本上，浮空后的第一击要选择威力较大，但不会将对手打远的招式，之后采用硬直比较小的招式进行衔接，在对手即将到达连技距离极限时，再使用大威力的单发技或最后一击攻击力较高的多段技来收尾。从衔接来说，有很多情况会用到输入方向⇨再出招的情况，这不但是为了拉近与对手的距离，而且⇨+按键的出招动作虽然一样，但往往攻击力会大于普通站立出招，因此会经常用到。

以下连技虽说是目前为止发现的最大伤害连续技，但连技输入的难度视角色而定，如果遇到难度太高使成功率得不到保证的话，除了勤加练习之外，还可以选择减少连技中的环节，比如少点一下拳，或是用出招简单，但威力相差比较小的招式来代替其中的某一招。连续技的大伤害和华丽度是很多玩家所追求的，但稳定性对于对战来说依然属于大前提。

"《铁拳》系列"的连续技一直以爽快、变化丰富、组合自由度高而著称。这里也欢迎全国的《铁拳》爱好者能将自己发掘的强力连技与大家分享，书写格式可参照以下连技。在收集到一定数量更高伤害的连技后，连技地狱会再度开放，让各位再次感受《铁拳》连技的魅力。



莉莉

①	61	⇙LK>⇖LP>⇖LP>LP RP>⇨RP LP+RP
②	78	⇩LK+RK>右横移~⇦LK>前冲~⇖LP>LP RP>⇨RP LP+RP(第2发延迟)
③	60	⇖LK+RK>推⇨转向~RK LP>⇩RP RP RK

补充说明：连技②中的⇦LK要尽量在较高位置命中，这样才能给之后的连击赢得时间。

①	72	⇨☆⇩⇖RP>LP+RP RP(第2发延迟)>⇨站立LP>前冲~站立LP>⇨⇨⇨ RP+RK
②	57	⇨⇨☆RP(COUNTER)>⇧RP

补充说明：连技①可以说是游戏中最高难度的连续技之一，LP+RP RP第1发要最速输入，第2发的延迟时机很难把握，最后的空中投也要最速输入。

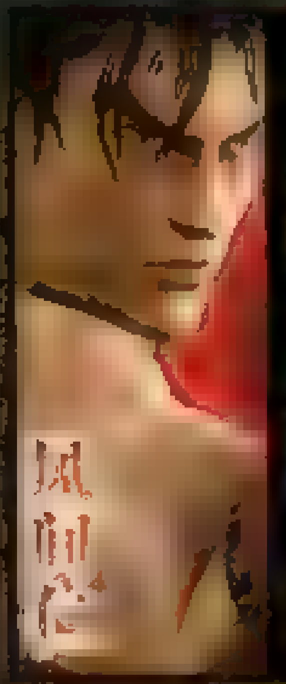
DMG&3DM-SMV
www.plumbook.cn
TEKKEN DARK RESURRECTION ©1994-2006 NBGI

①	67	↓↘→RP>↙RK>↓RK RK>↓RK LP LK
②	56	↘RP>RP LP LK>↓RK LP LK
③	78	➡→RP(COUNTER)>左横移~←LK LP>RP LP>前冲~↓RK LP LK
④	73	LK+RK>左侧横转变身~站立途中RK>↓RK LP>↓RK LP LK

补充说明：连技③最后的前冲决定了最后一击是否能命中。④的横转变身输入比一般的变身要严格，需要掌握输入时机。

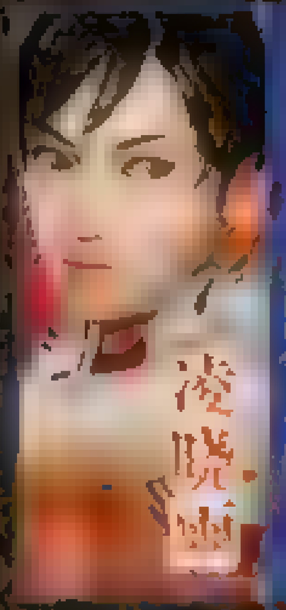
①	62	→RP>←RK>前冲~LP+RK>←RP LP+RP RK
②	63	↙RK>←RP LP LK>前冲~LP+RK RP↓RK（第1、2、4发命中）
③	52	←LK RK LP+RK RP LP RP RK（第1、2、4、5、7发命中）
④	53	→RK>前冲~LP+RK>LP LP RK（第1、2、4发命中）

补充说明：连技③为近距离限定连续技，远距离情况下，只能用←LK RP，伤害值为34。



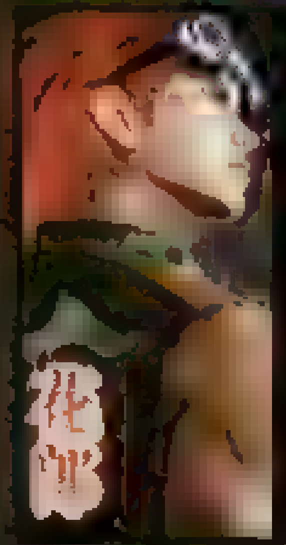
①	67(63)	站立途中RP>最速→☆↓↘RP>前冲~站立LP>站立LP>LP[LK LK]>↓RK
②	61	↓LK+RK>站立LP>←→RP LP>↘RP RP LK
③	55(51)	→RK(COUNTER)>前冲蹲下~站立途中LP RP→➡>↓RK

补充说明：连技③针对标准体格以上的对手，可以将最后的↓RK改换成→RK，但注意最后的指令输入应为"站立途中LP RP→→➡RK"。

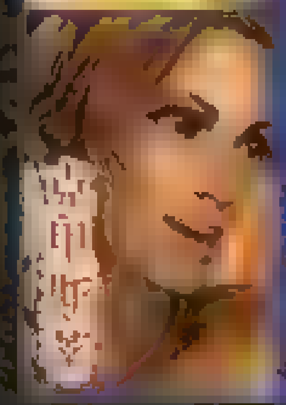


①	70(64)	背向中RK>←LK>背向中RP>背向中RP>背向中RP RP>背向中→➡LK
②	79(73)	[RK LK](COUNTER)>→➡LK>背向中RP>背向中RP>背向中RP RP>背向中→➡LK

补充说明：连技最后的背向中→➡LK如果对手选择后转受身减小伤害，那么可以再追加背向中RK，反而会增加2点伤害。如果觉得背向中→➡LK不稳定，可用背向中↘LK来代替。

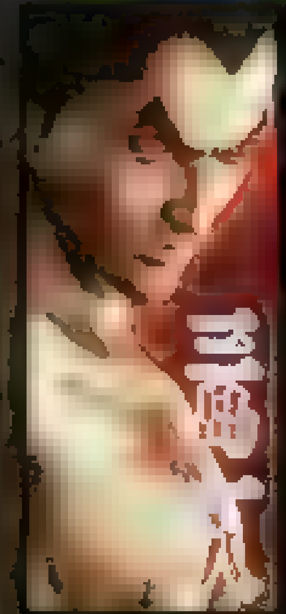


①	68	←LK>[LK RK]>RP LK>左脚抬起时→RK LK
②	61	↘RP>右横移~RP RK>右脚抬起时RP>右构中→LK>左脚抬起时LP>→LP RP LK>左脚抬起时RK
③	70	横移动中RK(COUNTER)>右构中LK RK>右脚抬起时LK+RK>左脚抬起时LP>前冲~RP LK>左脚抬起时→RK LK



①	57	蹲下中→LK>↘LP LP>↘LP LP>LP RP RK RK
②	67	座构中[RK LK]>侧立中RP>站立途中LP LK>座构中RP→LK
③	58	←LK LK(第1发COUNTER)>座构中RP LK>↘LK+RK
④	60	↗LP+RP>→➡RK LK>座构中→LK+RK>LP RP RK RK

补充说明：因为体格不同的关系，连技④只有使用克里斯蒂的情况下才能够成立。



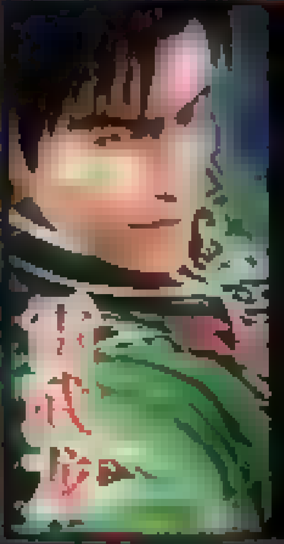
①	65	最速→☆↓↘RP>最速→☆↓↘RP>前冲~站立LP×3>→☆↓↘RP LK
②	67	站立途中LP RP>➡LK LP RK>→☆↓↘RP LK
③	60	↘RK(COUNTER)>→☆↓↘LP LK

补充说明：连技①的两个最速风神拳后可以接"前冲~贯乱烈光(LK LP RK)>前冲~最速风神拳"，攻击力达69点，但难度实在太高，所以不推荐在实战中使用。

①	56	站立途中LP>→➡LK>站立LP>左横移~站立LP>→➡LK>←RK←RK
②	77	↘LK(COUNTER)>→➡LK>→➡LK>站立LP>→➡LK>←RK←RK
③	64	↘RP>背向中LP>→➡LK>站立LP>→➡LK>←RK←RK

①	61(58)	站立途中LK>↘LP>↘LP>→RK LK>↗LK
②	60[51]	横移动中RK>↘LP>→RP LP>↗LP+RP RP（第2发延迟）

补充说明：连技②最后的延迟是为了命中对手落地一瞬间出现的倒地状态，只是时机很难把握，失误的话威力会相差不少。



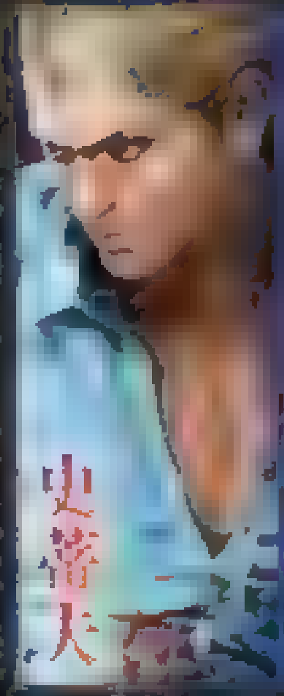
①	64	→➡LK◆>↙RK转向>→站立RP>前冲~站立LP>→➡LK RK
②	44	背向中↓LP>蹲下转向~站立途中RP>站立LP>前冲~站立LP>→➡LK RK
③	74	↙LK(COUNTER)>鹤构中LK>→站立RP>前冲~站立LP>→➡LK RK

①	62	↙RK>RK LK RK>前冲~→LP RP→☆>LK RK
②	56	↘RP>→➡RK>→LP RP→☆>→LP RP→☆>LK RK
③	72	↓↗RK>左横移~大跳RK>←LP LP→☆>→LP RP→☆>→LP RP→☆>LK RK

补充说明：连技③中的左横移幅度不用太大。

①	70	站立途中RP>RK↑LK>前冲~→LP RP>→➡RP LP LK
②	73	➡RK LK>RP RP LP>→➡RP LP LK
③	69	➡LK RK>→RK>←RP RK LK→→→>龙构2中LK

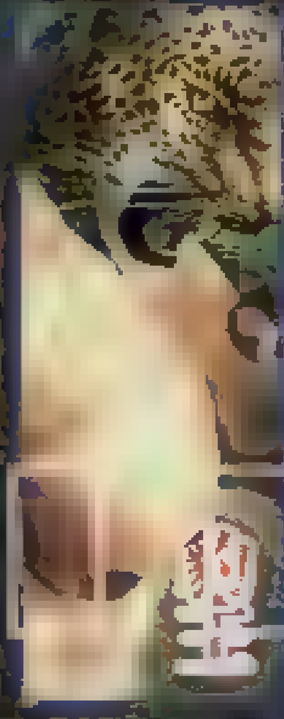
补充说明：连技①、②最后的→➡RP LP LK需要在对手落地的瞬间命中，才能够全部连上。



①	68	→LK或RK架构中RP>←LP◆>LP>前冲~↘LP[RP LP]◆>LP◆LK+RK RP
②	68	↙RP>↘LP[RP LP]◆>LP>→RP LP◆>LP◆LK+RK RP
③	69	←LP(COUNTER)>→←LP LP RP LP◆>LP◆LK+RK RP

补充说明：连技②倒数第二下的◆拉住LP比较难命中，其实这一招需要少许延迟后输入，方能命中。

①	62	↘LP>站立RP>LP RP LK+RK>LK+RK>LP RP LK+RK>LK+RK>→➡LP+RP
②	47	站立途中LK>站立LP>↘LK LP RP LK+RK>LK+RK>对手倒地中↘RK
③	69	→➡LP>↘LK LP>↘LK LP RP LK+RK>LK+RK>→➡LP+RP



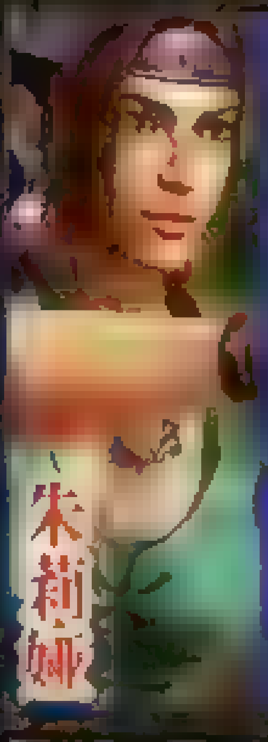
①	70	↙RK>→RP RP>→站立LP>前冲~站立LP×2>→→→RP+RK
②	75	蹲下状态中↘RP>→LK>站立LP>前冲~站立LP×3>→→→RP+RK
③	70	←LP(COUNTER)>右横移~→LK>→站立LP>前冲~站立LP×[illegible]RP+RK

补充说明：连技②中[illegible]对手为大体形角色时需要换成→站立LP

& 3DM SMV
www.plumbook.cn

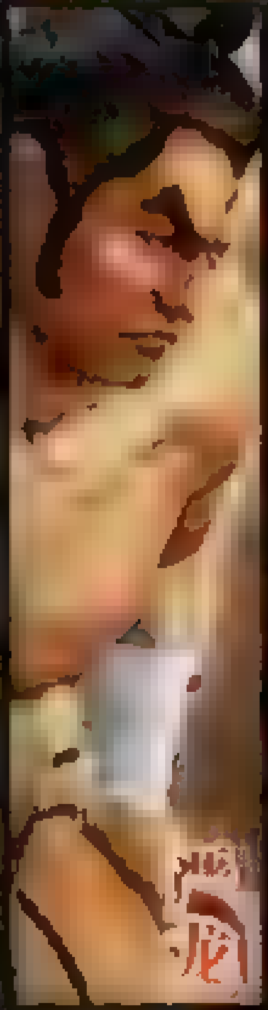
1	59	↙RK>⇦LK>⇨站立LP>前冲~⇨站立LP>前冲~⇩RK RP LP+RP
2	61	↘RP>⇩↘⇨LP>前冲~站立LP>前冲~站立LP>前冲~⇩RK RP LP+RP
3	70	⇦RP(COUNTER)>⇩↘⇨LP>前冲~⇩RK RP LP+RP
4	81	⇩☆RK>⇩↘⇨LP>前冲~站立LP>⇩↘⇨LP>前冲~⇩RK RP LP+RP

补充说明：此4条连续技最后的龙王霹雳掌如果不能使出白光状态，那么攻击力会下降3点。连技④的威力虽大，但第1击不易命中，输入难度也比较高。



1	64	⇨➡LK>⇩↘LP LK>站立RK>⇨➡LP×2>⇩↘LP RP
2	66	⇨LP>↘LK>⇨➡LP>⇩↘LP LK>⇨➡LP>⇩↘LP RP
3	75	↘RP LP>⇨[LK LP]>↘RK>⇨➡LP×2>⇩↘LP RP

补充说明：连技②中的疾步掌拳－转身步(⇨↘LP LK)之后接魔身肘(⇨➡LP)的出招时机不易把握，需要好好练习。



1	61	站立途中RP>左横移~↘RK LP>RP LP RP LP>⇨LP+RP
2	76	站立途中RP(COUNTER)>↙LP+RP二>横移动(⇧☆)~↘RK LP>RP LP RP LP(第1、2、4发命中)>⇨LP+RP
3	61	⇨➡LP+RP>↘LP RK LP>RP LP RP LP(第1、2、4发命中)>⇨LP+RP
4	74(67)	⇦RP>疾退~↘RP>RP LP>前冲~LP+RP>LP+RP

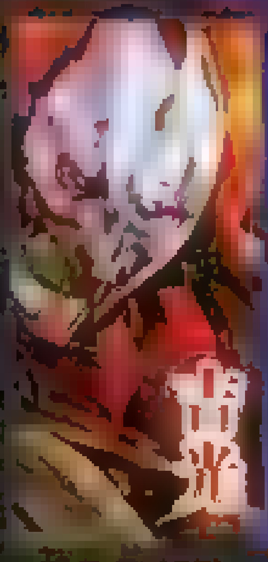
补充说明：连技②中蹲下再向画面内侧横移动是为了减少硬直时间，不这么做，连技无法成立。④中↘RP要在较高位置命中，RP LP后一瞬间前冲使用LP+RP，这样第二次的LP+RP对手就无法用后滚起身来回避了。

1	64	⇦LP+RK>↘LK RP⇧>横移动中LP⇦>↙RK>⇨站立LP>⇨➡LP+RP
2	48	⇦LP>⇩RK LP>↘LK RP>⇨➡LP+RP

补充说明：连技②在⇦LP命中后，很有可能出现双方轴线错位的情况，此时在⇩RK LP后要使用↘RK LP LK，伤害值则会下降2点

1	59	↘RP>↙RK>⇩RK LP>↘LK LP RK
2	64	站立途中RP>↘LP>↘LP>↘LP>↘LK LP RK
3	73	⇩↘➡LP(COUNTER)>大跳RK>↘LK LP>↘LK LP RK

补充说明：连技③的大跳RK以及↘LK LP都要在较高位置命中，虽稍有难度，但在练习之后出招时机并不难掌握。

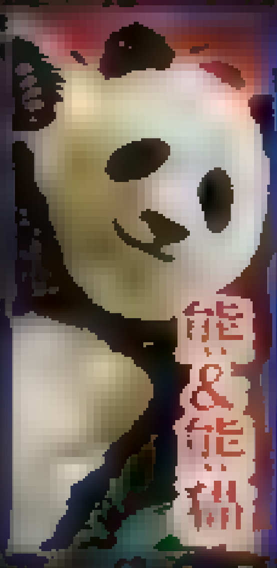


1	60	↘RP>⬅LP LP LP LP LP(第1、3、5发命中)>⬅LP LP LP LP(第1、2、4发命中)>⇨LK+RK
2	54	↙LK>⇨站立LP>⬅LP LP LP LP(1、2、4发命中)>⬅LP>⇨LK+RK

补充说明：连技的关键是对忍法万花(⬅LP)旋转回数的控制，而⇨LK+RK命中后依然是吉光有利，可进行起身压制。

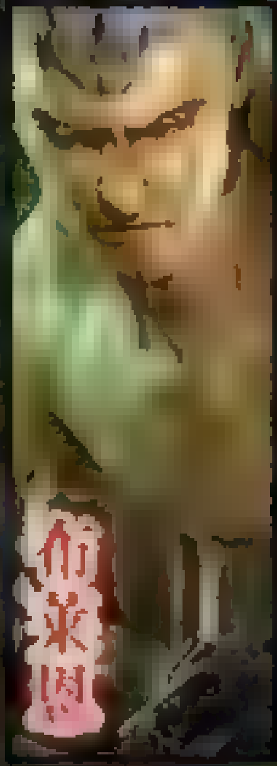
1	47	↘RP>⇨站立RP×3>⇨LP+RP RP
2	78	↗LP+RP LP+RP(第1发COUNTER)>站立RK>⇨站立RP×2>⇨LP+RP RP
3	65	⇨➡RP>右横移~大跳RK>⇨站立RP×2>⇨LP+RP RP

1	49	↙RK>⇨站立LP>LP+RP>LP RP LK
2	73	⇨LP RP LP RP(第1发COUNTER)>前冲~⇨站立RP>前冲~LP+RP>LP RP LK
3	56	↗LK>↘RK>LP+LK>⇨LP RP LK



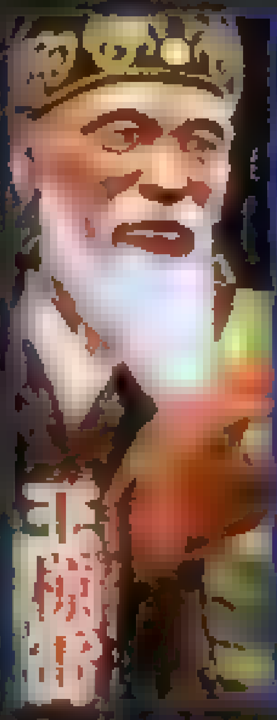
1	71	⇨➡RP>↙LP+RP>↙LK RK>⇩LP+RP
2	44	↙LK>⇨站立RP>↙LK RK LP+RP
3	65(58)	LK+RK架构中LP+RP>转身前冲~LP+RP LP+RP LP+RP(第1、3发命中)

补充说明：连技①在熊鬼神拳(⇨➡RP)之后，可以向后退一点点再使用↙LP+RP，可以增加招式的判定，更易于命中。



1	69	站立途中LP>⇨RK>⇦LK⇨LK>⇨LP>⇨➡RP
2	71	⇦LP(COUNTER)>⇨LK>↗RP>⇨站立LP>前冲~⇨站立LP>⇨➡RP
3	65	⇨⇦RP>⇨LP+RP>⇨站立LP>前冲~⇨站立LP×3>⇨➡RP
4	68	站立途中LK(COUNTER)>疾退~↙LK>⇩LK RP>⇨站立LP>⇨➡RP

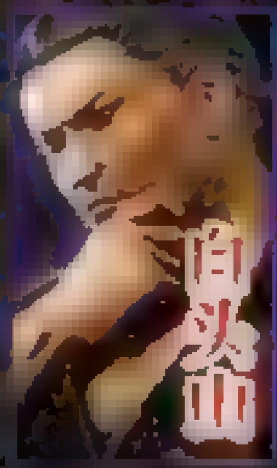
补充说明：连技②在近距离命中↙RK时也可以使用，连技③对每次前冲的距离要求都比较高，无把握时可减少一次LP。



1	64	↘LP LP>⇦RP LP>⇦RP LP>前冲~⇨RP LP+RP
2	65	⇨RK>站立RK>前冲~⇦RP LP>⇦RP LP>⇩↘⇨RP
3	88	↘↘RP+RK>前冲 ↗RK RP>站立RK>前冲 ⇦RP LP>⇦RP LP>⇩↘⇨RP

补充说明：连技③前冲后的↗RK RP应命中对手背面，最后的崩拳可用双把(⇨LP+RP)代替，伤害值会下降4点。

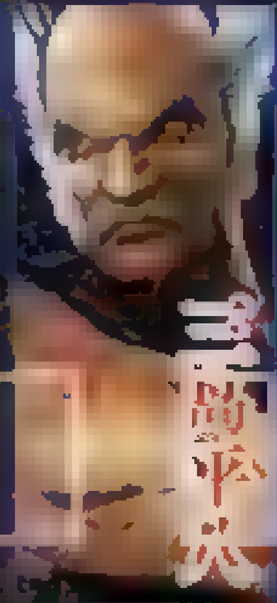
1	53	↘RP>⇨LK>⇦RK LK>LK LK
2	68	⇦RP(COUNTER)>⇨LK>站立RP>⇦RK LK RK
3	69	⇦⇨RK>大跳RK>⇦RK LK>LK LK



1	64[56]	↘RP>站立RK>LK+RK⇨>⇨站立LP>⇨☆⇩↘☆RK RK RK(第3发延迟)
2	61	⇦RK>站立RP>⇨LP RP LK⇨×3>LP+RP RK
3	84[76]	⇨☆⇩↘LK>↙☆RK>LK+RK⇨>⇨站立LP>⇨☆⇩↘☆RK RK RK(第3发延迟)

1	76(75)	最速⇨☆⇩↘RP>最速⇨☆⇩↘RP>LP+RK>↘LP RP⇨⇨>⇨☆⇩↘RK RK
2	73(72)	⇨☆⇩↘RK(最大延迟，CLEAN命中)>⇨➡LK LP>↘LP RP⇨⇨>⇨☆⇩↘RK RK
3	70(69)	⇨RK(COUNTER)>左横移~↘LP>前冲~LP+RK>↘LP RP⇨⇨>⇨☆⇩↘RK RK

补充说明：连技①中的白鹭游舞前两段(LP+RK)需要前冲一小步。连技②对付体格较大的对手时，在马头螺旋前两段(⇨➡LK LP)可多点一下站立LP，可增加2点伤害值。



1	73	最速⇨☆⇩↘RP>最速⇨☆⇩↘RP>⇨站立LP>⇨☆⇩↘RK RK LP>⇩LP
2	64	↘LP RP>⇨LP>⇨☆⇩↘RK RK RK LP>⇩LP
3	79(72)	站立途中RP(COUNTER)>⇨☆⇩↘RK RK LP>⇨LP➡>蹲下状态[illegible]RK

补充说明：连技①、②最后的⇩LP若以最快速度输入就会连不上，需要稍微延迟一点再输入。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

互动信箱

互动通道
1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

本期为您准备的礼物

北京2008年奥运会巧克力独家供应商

本期特别放送 40名 士力架®
（12条/人）

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

8B的《乐克乐克》主题封面评价如何？

上海 奚磊君：虽然构图简单，但很有创意，乐克乐克非常可爱，使得整个封面看起来很舒服。

蚌埠 丁一：乍一看没找到封面主角，细看才发现本期封面的可爱，就是有点单调。

涿州 杜邱：本期《乐克乐克》封面实在太……可爱了，封面字数也安排得当，是近几期我最喜欢的封面。我女朋友看到后吵着让我给她买一样的毛绒玩具，我上哪儿买去呀？你们太害人了……

成都 罗丰：相对前几期的封面，本期虽然看似单调，但实际上是最好看的，绝赞！希望以后多多用这些清新可爱的画面。

广州 安然：以后的封面就应该以这样的为准！下期用史莱姆吧！

编 本期极具个性的《乐克乐克》封面对于我们而言是一个大胆的尝试，值得庆贺的是，目前看来这个决定无疑是非常成功的。从读者们的反馈看来，简约、可爱、醒目与活泼是封面留给人最深的四个印象，而且这种形式也是UCG从来没有采用过的，使得整本书带给人焕然一新的感觉。有鉴于此，今后我们还会多采取一些创意设计作为封面的，敬请期待！

8B的攻略与研究反响怎样？

涿州 杜邱：《伊莉丝的工作室》"战斗画面详解"时应该用线标出相应部分，否则看着有些乱。《异度传说 三章》是本期大作，对于重视剧情的本作来说，这种简化流程而重点介绍剧情的攻略形式很好，不过战斗部分介绍得太简单了。

自贡 余英：UCG攻略中的图片有很多看上去是为了让版式显得丰富，但是除了这以外好象用处就不大了。如果能把这些图片换成更有实用价值的图片资料就好了，比如地图、路线、迷题、隐藏要素的地点、BOSS的弱点指出、游戏人物介绍、珍贵物品以及关键场景什么的。

天津 阎学智：本期的《P3》再次出现了以一张标题图就占据了一页篇幅的"超级浪费"现象。而你们整天都在喊攻略页数不够，不觉得二者之间自相矛盾吗？

邯郸 陈晓辉：《乐克乐克》的横版介绍感觉比较新鲜，在纵版审美疲劳的同时插入这种横版，创意满分！

编 本期的《女神异闻录3》和《异度传说 三章》受好评较多，不过前者由于标题图占去一页引来了众多读者的非议，而后者则因为剧情之外的部分介绍得过于简略而遭到了一些批评，不过两者总体仍属瑕不掩瑜。而《伊莉丝的工作室》与《捉猴啦》则在排版方面暴露出了一些经验不足的问题，我们今后会密切注意。此外，《乐克乐克》以别具一格的版式风格获得了许多好评，对于我们而言无疑是意料外的惊喜。

8B的Gamehalo调查报告

上海 奚磊君：没有"游戏点评"，没有"热血最强"，没有"火热秘技"，没有"游戏广告欣赏"……本期Gamehalo给我的感觉是一道忘了放调味料的菜，吃上去平淡无味。

涿州 杜邱：形式单一，内容沉闷已经让我没有了当初看它的感觉。虽然是一张赠品，也希望它能够别具特色，与杂志成为一体。

玉林 陈安："ENDING SONG"几乎每次都是美少女恋爱游戏的歌曲，让人感觉没什么新意。

广州 安然：Gamehalo应该改一改了，不要放那么多预告片，应该增加些与读者互动，或者一些编辑部内部活动的影像。

自贡 余英：新作介绍不少，吸引我的寥寥，花絮让人叫好，只是时间太少；游戏点评少了，读者请愿大叫；占去时间不少，差游戏别介绍。

编 近期Gamehalo的评价可谓跌至谷底，具体细则已在之前各期的"互动信箱"中谈过多次，这里就不再赘述。对于光盘的改革方向，我们已经大致确立了下来并已付诸实际行动，看过这两期特别制作"街机名作博物馆"之后，不知您有何感想呢？欢迎您来信提出自己的宝贵意见，您的批评建议永远都是我们UCG前进的动力与远航的风向标。

近期读者们最喜欢的小栏目是什么？

哈尔滨 金龙哲：最喜欢"读编往来"和"小编寄语"了，很有意思，每次买杂志除了新闻第二眼看的就是它们，这就是UCG的特色！让人有家的感觉！

玉林 陈安：最喜欢的还是"读编往来"，这里是众小编与读者交流的平台。

北京 王艺卓：最喜欢的栏目自然是"自由谈"和每期邪魔天使写的"小说回廊"喽！

广州 雷杰：每一期都最喜欢看"游戏情报站"了，只是有时感觉页数太少，不过瘾。本期"游戏情报站"改版加页，给我的第一感觉就是兴奋和期待。仔细看看内容，哈，没有偷工减料，而且内容与以前一样新鲜，令我对UCG的印象分又要加上了几分了！

编 意料之外却又情理之中——"读编往来"、"小编寄语"和"小说回廊"这三个并不是很"硬派"的栏目在这次评选中跻身三强，从中不难看出目前读者们的阅读口味和兴趣倾向，但同时我们也相信，所有的这一切都是建立在杂志丰富的攻略与研究之上　这也是所有小栏目立足的根本。今后我们会在巩固自身攻略质量的基础上逐步提高各个小栏目的趣味性，当然，如果您有什么开创新栏目的建议　也一定要第一时间通知我们哦。

信箱公告 由于包装及运输问题，原定在本期特别放送的奖品士力架由"50名（8条/人）"改为"40名（12条/人）"，特此发布变更声明，希望各位读者能一如既往地来信支持"互动信箱"！

读者讨论板

本期话题

清华大学开设游戏设计专业[illegible]学位

佛山 李晓明：这个学位好啊！将来我也要去考！——十

西安 张家玮：中国人做游戏缺的到底是什么？是技术，还是人才？其实我们缺的是想法！看到清华大学的这一专业，让我精神为之一振！

Email tortoise-shell：我对清华的这个专业并不报太大的希望，因为游戏作为一门艺术最需要的是想象力和灵感。我觉得这个专业在中国应该找一些不太引人注目的学校建立，这样不会背负太多的压力。

涿州 杜邱：此举的象征意义远大于实际意义，中国游戏业在渐渐地成形，慢慢地发展，虽然道路坎坷但前途光明，因为复合型人才是未来人才发展的大趋势。

成都 罗丰：对于喜欢游戏的我们来说绝对是件好事，说不定10年后、20年后中国也会拥有世界级的游戏开发工作室，而那时说不定中国的盗版就不再疯狂了！总之，这绝对是件好事！

广州 安然：还是以电脑游戏为主，看来国人对电视游戏仍然不够重视。不过既然清华大学带头了，今后前景应该会有所好转。

本期问题

1. 本期封面您觉得如何？
2. 您喜欢本期的特企与特稿吗？关于本期的枪械特企，您是否还希望看到续作？
3. 您认为本期的攻略与研究是否足够实用？
4. 每期必修课：Gamehalo 读后感。
5. 您希望今年九月我们对东京游戏展（TGS）的特别报道应该进行哪些革新与突破？您理想中的 TGS 专题报道应该是怎样的？

8B互动信箱送礼名单

获得PSP的读者 ▶ 广州市花都区 梁伟雄

涿州	杜邱	沈阳	李丹	太原	门波	南通	王克凡	上海	[illegible]
贵阳	[illegible]	淮南	[illegible]	杭州	[illegible]	北京	王天博	柳州	杨河东
广州	[illegible]	唐山	刘[illegible]	北海	潘[illegible]	[illegible]	王欣	衡阳	[illegible]
上海	[illegible]	上海	[illegible]	宜昌	[illegible]	天津	王宇歆	[illegible]	[illegible]
柳州	[illegible]	兰州	吕[illegible]	柳州	[illegible]	上海	[illegible]	东莞	张[illegible]
泸州	[illegible]	成都	[illegible]	上海	沈佳丽	天津	邢斌	丹阳	钟磊
[illegible]	[illegible]	南宁	罗俊豪	西安	苏文广	[illegible]	徐成龙	[illegible]	周立权
台山	曾恒达	北京	马晓宁	[illegible]	孙[illegible]	曲靖	徐茂涛	上海	周晓刚

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选……
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

www.plumbook.cn

绯色蝶页

栏目主持人：十六夜

虽然是试作型栏目，但十六夜还是收到了不少读者的来信。在此首先要感谢大家能够支持十六夜的这一尝试，同时更要感谢来信提出宝贵意见和建议的同好们，正是有你们的支持，十六夜以及绯色蝶页才有可能迅速成长起来，真的是谢谢大家了。

本次先向大家介绍的是KID已经发售的最新作《We Are*》，为了不过多地透露剧情，这里就只向大家介绍游戏初期部份，相信悲剧色彩的游戏氛围以及男女主角最终的命运将会牢牢吸引住你。之后会为大家带来传说中“使100万人落泪”的不朽名作“《EVE》系列”的最新作《EVE new generation》的介绍。这里要特别感谢阳光育成计划成员舞之小路 水阴，由他撰写的“《EVE》系列”介绍将让你更全面地接触这个散发着异色魅力的系列。

即使等待着你我的是注定的别离，我也仍然会紧握着你的手……

《We Are*》 PS2

发售日：2006年7月27日	发行商：KID
画面：★★★★☆	人设：★★★★★
音乐：★★★☆☆	剧情：★★★★☆

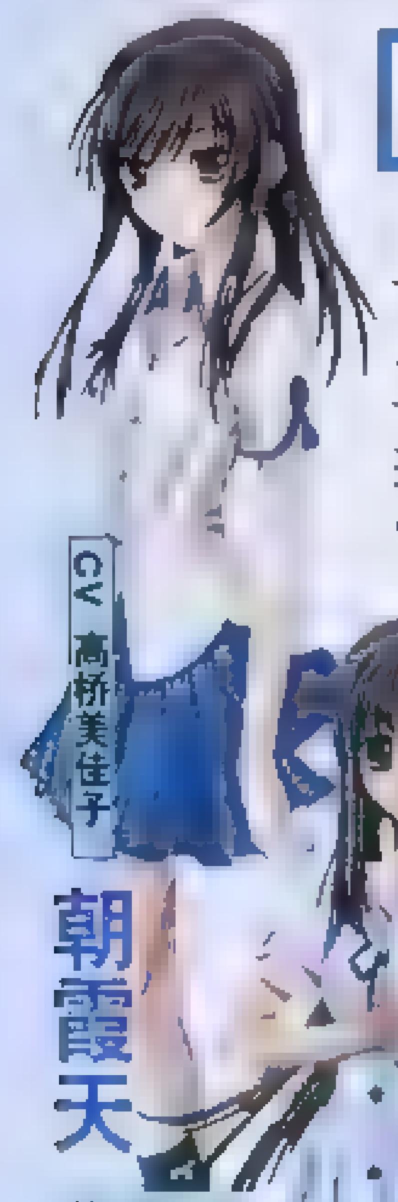
蔚蓝的天空，柔缓的清风
优弥的眼神是否暗示着少女的未来……

序章故事简介

在一场事故中主角绫濑优弥失去了自己的双亲以及妹妹，而就在他进入高中的时候从小抚养他长大的奶奶也病故了。在独自生活的第一年，优弥得知了自己拥有“ESP”能力，但幸好在体检的时候并没有被检测出来。这对于已经进入高三的他来说绝对是天大的喜讯，因为只要毕业，就不用担心在学校每年的体检中暴露自己的“ESP”能力了。而一次偶然的相遇，使优弥的生活乃至人生都发生了巨大的转变……

1 你要付起阻止我自杀的责任

原本惬意地在傍晚散步的优弥，遇到了正准备从天桥跳下自杀的同班同学朝霞天。为了救人，优弥不得已使用了一直被自己隐藏起来的“ESP”能力，利用超常的跳跃力在空中接住了正在下落的天。询问后得知原来天与优弥一样拥有“ESP”能力，而且是非常稀有的预知未来。天原定是要被征召入伍，但看到了自己没有未来的她决心一死了之——然而没有想到中途会有优弥这样的人意外出现。虽然在优弥的劝说下，天最终放弃了轻生的念头，但条件是要优弥帮助她躲过这个暑假。



朝霞天

CV 高桥美佳子

主角绫濑优弥的同班同学。拥有能够预知未来的「ESP」能力。

稻敷枫

CV 清水爱

雪枝的独生女，优弥的表妹，今年初中3年级。由于小的时候与优弥一同长大，因此非常喜欢他。

2 顺理成章的同居生活？

为了是否让天在暑假住进自己的家这一点上双方争论了很长时间（天甚至不惜以告发优弥隐藏“ESP”能力为谈判条件），不过最后还是主角作出了让步。不过两个人无论兴趣还是脾气可以说都毫无共同点，也正因如此最初的几天摩擦不断。不过即使是为了一点小事吵得不可开交，在两人身上还是能够察觉到以往不曾有过的气息——那是重新对生活产生希望的气息。很快，优弥的姑妈雪枝便知道了这件事，虽然优弥的表妹枫极力反对，但她最终还是接受了天。

少女、刺青与失去的记忆
“使100万人落泪”的名作即将迎来最新篇！

《EVE new generation》PS2

发售日：2006年8月31日
发行商：角川书店
画面：★★★★☆　人设：★★★★★
音乐：★★★☆☆　剧情：★★★★☆

相信只要是有一定玩龄的读者，对于“EVE”这个名字都不会感到陌生。高素质的2D画面、别具创意的多视角系统，以及性格鲜明的角色，无不吸引着每一个接触过她的玩家。本作是5年来真正意义上的新作，整个系列的影响力使游戏在还没发售之前就已被戴上了过多的光环，这不仅是对玩家的压力，更是给制作人也带来了无比的压力。负责本作剧本的打越钢太郎先生(著名的AVG游戏剧本家)坦言，能负责这个“神”系列续作的剧本是他的荣幸，同时对他也是一个极大的挑战。究竟本作是将承袭经典，还是转瞬即逝，很快我们就能得出答案。

另一方面，在日本情报机关内阁情报调查科特工法条玛莉娜的住所，一名男子在夜晚登上了大楼的屋顶。虽然玛莉娜用尽了能想到的所有办法，但还是没能阻止男子自杀。“计划已经开始，没有人能够再阻止了！”，虽然这一切看上去只不过是简单的自杀案件，但男子最后的这句遗言以及其手掌上的蜜蜂刺青都让玛莉娜嗅出了不寻常的味道。随着她调查的深入，玛莉娜遇到了来自各方超乎想像的阻力，最终甚至被人设计，变成了杀人犯……然而这也正表明隐藏在背后的绝对是天大的阴谋！

某日，私人侦探天城小次郎在从事务所回家途经仓库街的时候，一名身穿白色连衣裙的神秘少女突然出现在了他的眼前。少女不仅知道小次郎的真实身分，更给了他一个匪夷所思的委托——“我想找回自己的记忆”。击退了突然出现的黑衣男子后，小次郎决心帮助眼前这个神秘的女孩。在桂木弥生的帮助下，终于得知少女的名字叫乃依，与此同时，少女随身携带的一枚标有蜜蜂图案的戒指引起了众人的注意，直觉告诉小次郎，这枚戒指也许就是解决整个事件的关键。

系列回顾（家用机版）

《EVE burst error》	机种SS	发售日1997年1月24日

小次郎在自由记者柴田茜的介绍下，帮助一位外国语学园校长寻找丢失的名画。玛莉娜则是从美国留学归来，接受了保护中东小国阿鲁迪亚大使女儿御堂真弥子的任务。两件看似没有任何关系的事件却有着使二人都难以相信的联系性，而隐藏在其背后的真相更是惊人。7天，整个游戏的过程只有7天，短短的7天却把人物的喜怒哀乐、心态、信念、追求，全面地表达了出来，在这些有血有肉的人物的出演下，让人深思的事件真相也逐渐展露在了玩家的面前。

《EVE The Lost One》	机种SS、PS	发售日1998年3月12日

这次两位主角一个是警察，另一个可以算作是犯人，玩家以两个对立的角度来观察，解析整个事件。游戏的时间设定在burst error事件的3年后，主人公也换成了新上任的调查员桐野杏子和一个神秘的爆破案件原凶Snake。桐野杏子，新上任的调查员，做事马马虎虎，可以说是最不适合作调查员的人。但她那份对事件的执着和对于朋友的信赖，却使得她一次又一次地化险为夷。Snake，一个不知道真正身份的人物，游戏中很自然地把他和一系列事件联系在了一起，人物的心理活动描写很多，对于他心中的不平衡心态，畏首畏尾的处事态度都刻画得十分出色。正是这样的两位个性主角和前作的人气角色以及新的人物一起又演出了一个生动的故事。

《EVE ZERO》	机种PS、DC	发售日2000年3月30日(PS) 2001年03月22日(DC)

游戏的时间设定在《EVE burst error》的两年前，一些在前几作中交待不明确的事件得到了补完，让玩家们对于系列整个世界观和剧情又有了更深一层的理解。游戏仍然还是采用了天城小次郎和法条玛莉娜来作为男女主角，只不过此时的他们还都互相不认识，所调查的案件也是看似没有一点联系但却是围绕着一个结果来展开的。

游戏对于剧情的叙述和衔接上都相当自然，表面上平淡的故事其中却一次次地爆发着小高潮，扣人心弦。客观地说，此作故事性略逊于《EVE The Lost One》，特别在结局的叙述上过于马虎。而在人物的刻画上，两位主角因为此时还很年轻，办大案件的经验还不足，游戏中也能看出他们的判断失误，而在游戏的最后还是老练的美作和冰室雅子将两个人救出，可以说是描写二人成长过程的一作。

《EVE The Fatal Attraction》	机种PS	发售日2001年09月27日

这部作品可以算是在《EVE new generation》推出之前该系列最后的一部作品(以游戏内容来看)。游戏中对于基本的操作系统做了改变，由以前的选项调查改成了光标式调查，并加入了一些手动和非机械的调查动作。人物对话窗口也由以前的人物半身像变为了一张张小图片。剧情本身比起《ADAM The Double Factor》(PC上该作的原初本体，因为风评极差后来进行了大改)要好很多，描述结局的手法虽有些奇异却突出了故事本身的复杂性与交错性。剧情整体与之前的三作比起来亮点不是太突出，只是出现了惟一的男性EVE倒是很让人吃惊。其实不难看出，在剧本的创作上，制作者从以前以侦破案件为主变成了以四位主要角色的感情归宿为主。小次郎最后成功地再次获得了弥生的芳心，也使得冰室不再嚷嚷着要离开自己，而玛莉娜也对在住院时期来看望她的小次郎产生了好感，可以说是个皆大欢喜的结局。

《EVE burst error PLUS》	机种PS2	发售日2003年7月24日

正如其标题一样，这部作品就是《EVE burst error》的一个强化版本。而对这个强化版的宣传与造势上game-village(元C's ware的一开发小组，后分离出来成为子公司)动用了大量人力与财力。除去本篇外，还全力打造了一部由许多重量级声优倾力演出来补完“《EVE》系列”世界观的作品——《EVE Memories》。随后为了趁热打铁，game-village又分别推出了《EVE burst error PLUS》的原画集与小说以及随之展开的一系列促销与周边贩卖活动。可见game-village在当时来推出这部作品，就是想要这个名作系列重新回到玩家的视野之中，以便为以后的新作发售铺好道路。谁都认为，在该作发售后不久新作即会公布，但谁也没料到这一等竟然又等了3年……

胜负师：首先，借自由谈前言公布一项决定，那就是"电子竞技场"栏目将会暂时取消。因为无论在形式还是内容上，竞技场长期以来都没有找到突破口，栏目的定位对于一本电视游戏杂志来说也较为模糊，因此可能需要重新酝酿后才能重生。所以，原先的版面会分配给更需要的栏目，希望支持竞技场栏目的玩家能够理解。当然，对于国内外电子竞技的报道也不会就此中止，只是在形式上会进行较大的改变。比如本期自由谈里就会有一篇DieGameCUP2比赛的战报。另一篇则比较特别，与《樱大战》有关，但涉及的内容却并不是多数玩家所熟悉的，各位看过之后就知道了。（自由谈投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

炎炎夏日如火激情

记DieGameCUP2预选赛

文

不知不觉的，西瓜的市贩价格已从每斤几元跌至一枚游戏代币的价格，看似漫长的暑假过去了大半。屈指算来，这个夏天练就了多少新连击、开发了几个新角色、有没有尝试其他游戏、参加过多少次比赛、赢得了些什么成绩、对战胜率如何……作为一名街机格斗游戏的玩家，是该考虑怎样为这个夏天的战斗划上一个圆满句号的时候了。

DieGameCUP2——一场由上海街机游戏网DieGame主办的街机格斗游戏大赛，正在城市钢筋森林的角落中上演。比赛的项目为《罪恶装备X X SLASH》和《月姬格斗》，两款街机2D格斗游戏力作。在日本8月的街机排行中，两款作品分别排在第三和第四位。虽然此二作都已推出了一段时间，但至今仍是日本游戏机房中的热门节目。而在国内，除了《罪恶装备XX SLASH》通过斗剧'06的预选在许多街机发达地区得到了一定的发展之外，《月姬格斗》仍处于普及的初级阶段，目前内地仅有上海的烈火游戏机娱乐拥有一台街机。也许，主办方挑选这两款游戏作为比赛项目，就是为了能进一步推进游戏新作在国内的推广速度，让更多的玩家能投身到支持新作的行列中来，为引进新作的游戏机房带来人气和收益上的回报，从而推动中国街机业界的良性发展。短短一个月的时间，北京、广州、上海……各地的DieGameCUP2预选赛一场接一场地如期进行，出线选手也逐一产生。无论怎样的文字也无法复原现场气氛，也许，只有亲历者才有资格向读者们描述这一切。（注：选手名后括号内的英文为该选手使用的角色名）

时间 2006年7月29日
地点 北京西单文化广场电子游艺厅
出线选手 Fighter(CHIPP)

选手生化宝贝(EDDIE)想说的话："远征北京的我，辛苦练习的EDDIE没有发挥半点火力就首轮败退，再一次深刻证明了比赛经验的重要性。比赛中，'黑马'李悦(SOL)在干掉众多好手后杀入决赛，并且差点夺冠。当时的场面真是热血到了极点，选手和观众的心都提到了嗓子眼上，直到其中一方倒下的那一瞬间，才让所有人都松了一口气！北京实力选手Fighter以微弱优势战胜了黑马，艰难地取得了北京第一个出线名额。结束了北京之行，希望能在接下来的上海远征名额上有所突破，有人可能会问，你这全国各地跑来跑去参加预选不累吗？我总是会说，为了自己的理想而奋斗，值！"

时间 2006年8月5日
地点 广州阿修罗电玩
出线选手 阿伦(CHIPP)、天武翔(DIZZY)

选手xujingxi(MILLIA)想说的话："这次比赛我遭遇了预选组决赛失利的困境，然后从败者复活战爬上来，再进入4强，可谓周折往复。最后得到了第三。虽然没有出线，但还是感到高兴的。4强中对阿伦的CH、MI可谓极其难打，在对方JD轰击和自己连段失误的打击下，无悬念地败了。翔的DI真的很强，HS系列拼招以及比赛专用的多择让我毫无还击之力。在这次比赛中没遇上深圳众可算是我最大的遗憾，和深圳具有独特风格的VE打出华丽的对局真的是很有趣的事。最后感谢阿修罗电玩一直支持我们这些'GG FANS'，祝愿广州代表能在决赛中打出好成绩。"

时间 2006年7月22日
地点 上海 游戏机娱乐
出线选手 DeeeepeR(A.B.A)

选手榨菜蛋花汤(BAIKEN)想说的话："这……也可以？"(指DeeeepeR选手没有使用自己的主力MILLIA参赛，反倒无心插柳一举出线。)

时间 2006年8月5日
地点 上海正阳游戏
出线选手 KODOMO(DIZZY)、T(CHIPP)

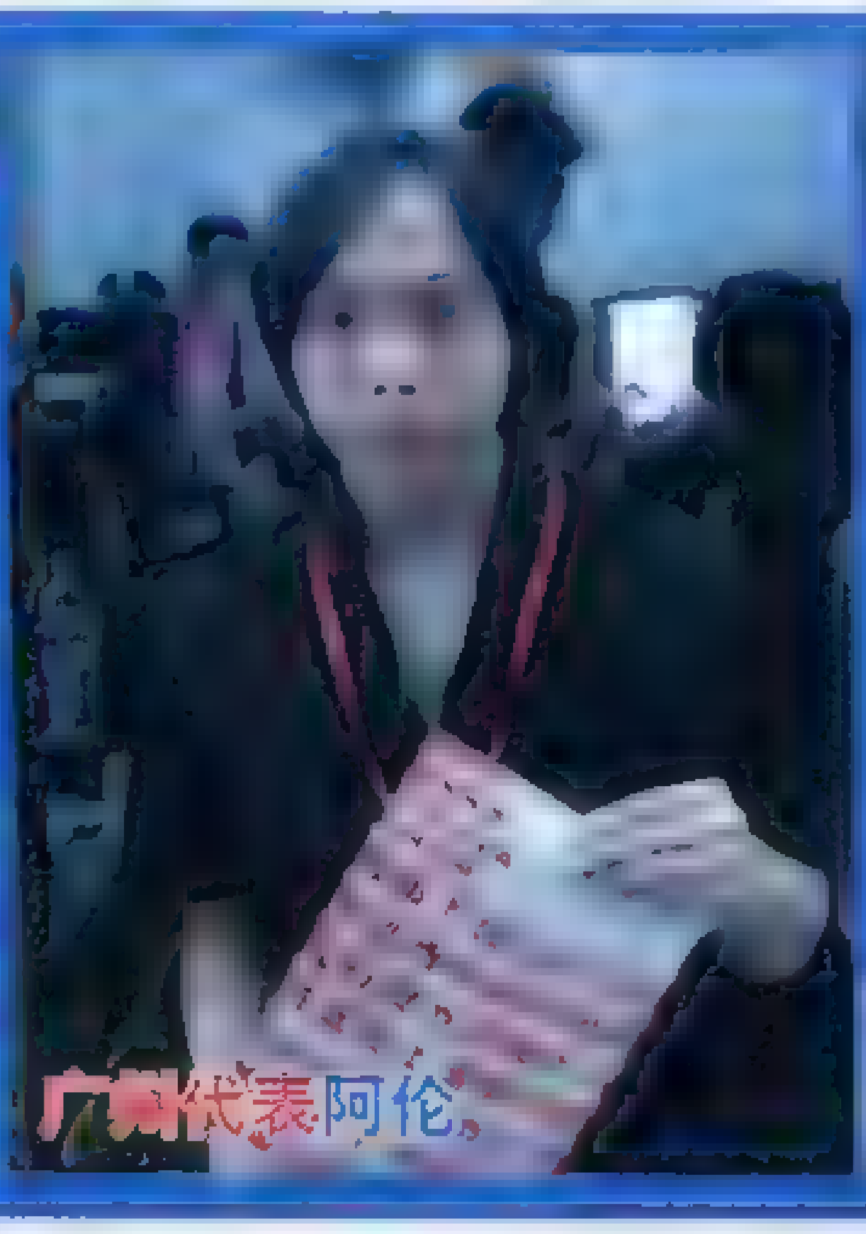
选手榨菜蛋花汤(BAIKEN)想说的话："渣！都是渣！"(指KODOMO选手在决赛循环中"巧妙"地利用赛制负于T选手，导致另外一位有望出线的P男选手直接被淘汰。)

[有关上海预选详情请参考罪工研论坛相关帖……]

以上七名各地的《罪恶装备X X SLASH》玩家进入了DieGameCUP2 GGXXSLASH项目的决赛，截至发稿，尚有一场北京地区预选和上海地区预选还未举行，通过这两场预选，还将产生三名出线选手。最后，这十名选手将与DieGameCUP2前哨战(8月26日在上海烈火举行)出线的二名选手、决赛当日预选出线的两名选手和两名特邀香港代表选手一起，争夺DieGame杯。香港代表之一DJ(VENOM)在香港虽然没有获得过什么大赛的冠军头衔，但在VE使用者中实力可谓数一数二；另一位小樽弟(ORDER-SOL)其兄长是香港著名SOL使用者，在兄长教导下短短半年时间内进步飞快，兄弟二人在第三名队友缺席的情况下参加香港第六届3对3大赛，以几乎全胜的战绩取得冠军。有如此强势玩家参与，相信决赛的争夺将异常激烈和精彩！由于汇聚了南北各地玩家，所以这场决赛被许多玩家看成是国内首次"《GGXX》系列"游戏的全国大赛！

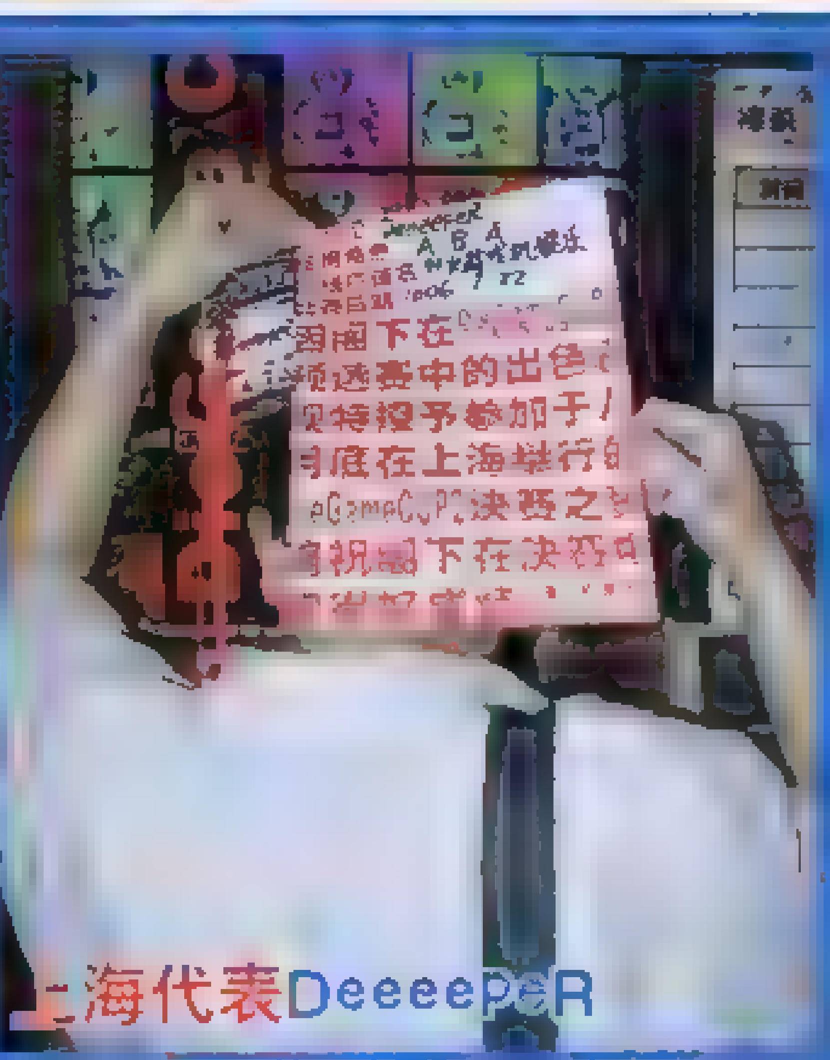
8月27日，决定胜负的日子一天一天地临近了，当出线的选手在抓紧最后的机会练习时，DieGame的成员也在忙碌着。与以往的比赛不同，本次DieGameCUP2的决赛将不再在游戏机房内进行，在经过多个候选场地的考察之后，最终DieGame将决赛场馆锁

北京代表Fighter


广州代表阿伦

天武翔

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。



定在上海的摇滚乐中心之一——育音堂音乐仓库，一个地方不大但氛围十足的LIVE HOUSE。当天，除了《罪恶装备XX SLASH》、《月姬》两项目的当日预选外，还有两款游戏的玩家对战交流活动，比赛相关纪念品发售等活动。最后，在矗立于演出的舞台之上的街机的对战台前、在观众的注视下，出线选手将以手中的摇杆一决高下。除了荣誉和纪念品，两项目的冠军还将分别获得由DieGame提供的奖金(《罪恶装备XX SLASH》项目冠军奖金1000元、《月姬》项目冠军奖金500元)！“各地预选”、“前哨战”、“决赛场馆”……DieGame在对策划街机游戏赛事的方式不断探索不断进化的过程中，再次为玩家带来的全新的体验。作为一种尝试，虽然还有许多因准备仓俗导致的不足和国内部分拥有《罪恶装备XX SLASH》街机的地区反而没能参赛带来的遗憾、DieGameCUP2也为国内街机游戏比赛活动的开展提供了新的可能。

《罪恶装备XX SLASH》在国内正式出现至今一晃已经10个月了，借着斗剧'06等一系列活动，推广工作可谓一帆风顺，最近新开张的武汉城市英雄又添一台《SLASH》，使得该作在内地的机台终于突破了两位数；《月姬格斗》登陆烈火才两个月左右，积分赛等活动正在机房内一步步地展开，玩家也逐渐有了群落，但相比《GGXX》还有许多路要走。最近风闻这两款游戏都将有新版问世，希望DieGameCUP2之后，能有更多的游戏机房将这些游戏列入采购名单，让国内的街机业能进一步与国际接轨。相信新作玩家的热情能为机房的投入带来相应的回报。也许短期内，国内低廉的游戏代币价格和正版游戏新作高昂的售价这一矛盾，将导致游戏机房引进新作只能产生一定的“广告效应”，但从长远来说，由于新作带来的新玩家、不同领域的玩家和年轻一代玩家，最终将成为未来游戏机房的主力客源。

作为一位求道的玩家，那里将是最好的试炼场；作为一位街机饭，那里有最值得观摩的格斗盛典；作为《GG》和《月姬》饭，在那里会看到你所喜爱的角色为胜利、为荣誉拼搏最精彩的一幕……欢迎来到DieGameCUP2的决赛现场，或为自己喜爱的角色呐喊，或为看好的选手助威，或什么也不用做，静静地见证这一切的发生。

十年·谢幕

也许这篇东西和游戏或者动画都无关，她只是我的一份心情，一份因游戏而起的心情。

十年前，广井王子带着惊世骇俗的真人公演出现在诸位《樱大战》的玩家面前。那些对舞台还不够熟悉的声优们(虽然也有小部分人是舞台剧出身)表演了一场特殊的歌谣秀。没有人会在意她的稚嫩，她带给我们的只有惊喜和感动。

我原来一直固执地认为广井老大不过是一个喜爱美少女的大叔，但自从他发起了这场真人公演，他在我看来就不再仅仅是一个大叔。他年少时一定很爱做梦，梦想起心爱的游戏女主角有一天会真实地出现在现实中。他聪明地选用了三四十岁的声优们，而不是更年轻的演员们。或许是因为声优们对自己的角色更了解更有感情。虽然，和许多人一样，第一次看到剧照时我也有些失望，但最终依然狂热地爱上了歌谣秀，甚至超过了游戏与动画本身。而真正的《樱大战》迷会迷恋角色的声音，会发自内心地不去在意年龄长相这种不值一提的小事。

十年前，世嘉公司带着它的主机风行一时。遗憾的是，十年前的我连懵懂都谈不上，或许只能说是无知吧，对游戏的世界一无所知。我永远也没有机会再去体会一次SS、DC最辉煌的时代了，所以，歌谣秀就像是那个时代的延续，让我能够不必一直追忆着从前。如果，我们十年前就相识，那又会怎样？

五年前，日趋成熟的团员们带着越来越多的团员献上了五周年的《海神别庄》。那一年，是富泽隐退前的最后一场夏季公演。那一年，是我第一次与《樱大战》的真正接触。在同桌的推荐下买了生平第一款限定版游戏。我至今都在想，他当初为什么会向我推荐《樱大战》而不是其他游戏，他也许做了一件好事，也许做了一件错事，只是，我现在对ACG的迷恋完全是拜他所赐。老人家总是睿智地对小辈说，交朋友要谨慎，我想，他们是对的。于是，故事从上野公园开始了，一直从银座演到巴黎，最终，十年后，回到了涉谷的青山剧场。

歌谣秀一直都像一出喜剧，大家即兴地打闹，拿田中真弓的身高开玩笑，这更让我觉得选择声优来演出是正确的。不玩游戏的人可能永远都无法明白这个世界的人，不明白为什么喜爱一款游戏可以从二维追到现实，不明白为什么可以从中国追到日本只为了看一场舞台剧。其实我自己也不太明白，兴许爱玩游戏的人都是非常单纯的小孩，用心地玩一款游戏，然后，爱上游戏与和她有关的一切。

2002年，富泽美智惠在她的隐退公演中华丽谢幕，DC时代终结了，帝击部分的游戏也终结了。我想，以前我是不会选择角色声优来喜欢的，不过2001年认识了第一个喜欢的声优，但2002年，她却隐退了。就像一个高手跳过了所有的过场动画，只用了二十几个小时就打爆了机。我当时觉得遗憾，我这辈子就算有机会能看到帝剧的现场演出也没有机会看到富泽的演出了。可我更爱歌谣秀了，没有了TOP STAR的帝剧仍然吸引我。因为4代结束了，《樱大战》也结束了。5代是另一款游戏，它和以往的《樱大战》完全没有关系，至少，我是不能把没有帝击的《樱大战》称为《樱大战》的。没有了游戏，还有歌谣秀，只要歌谣秀还在，一切就还没有完结。

而终于，终于，这一天到来了。谁都清楚，终有这一天，只是不知道原来是十年。十年，不短的时间。声优们是真的老了，第一次发现时间的可怕，没有存档，没有RESTART。富泽在最后一场演出中回来了，冈本却又不知去向。我宁愿相信这只是广井老大开的一个玩笑，歌谣秀还会继续或者冈本最后还会出现在舞台上。而想着无论如何都要去日本看演出的我这一次是否真能了无遗憾呢？我真的没有自信，一直以来对于热爱的歌谣秀都没有自信。所以，我希望她不要结束，在我又自信之前，请不要结束。

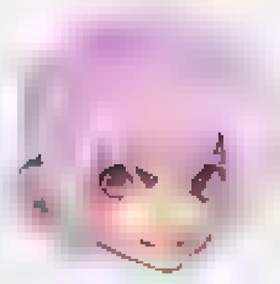
十年前，她始于《爱ゆえに》，十年后，她终于《新·爱ゆえに》。

十年，谢幕。

文 于婧

游戏动漫园

GAME & A.C. GARDEN



人总是处于矛盾之中。比如说对爱好的东西：每当想追的动画播放进度已经把自己远远抛在后边，想看的漫画早就堆得像山那么高那么宽，想听的音乐多到连自己都记不清名称了，却只能乖乖地接受根本没有富余的时间来认真吸收的事实；而当好不容易暂时挥别了忙碌，可以悠闲地坐下来好好享受时，却无力地发现此刻竟然什么都不想去看，什么都不想去听，什么都不想去想。

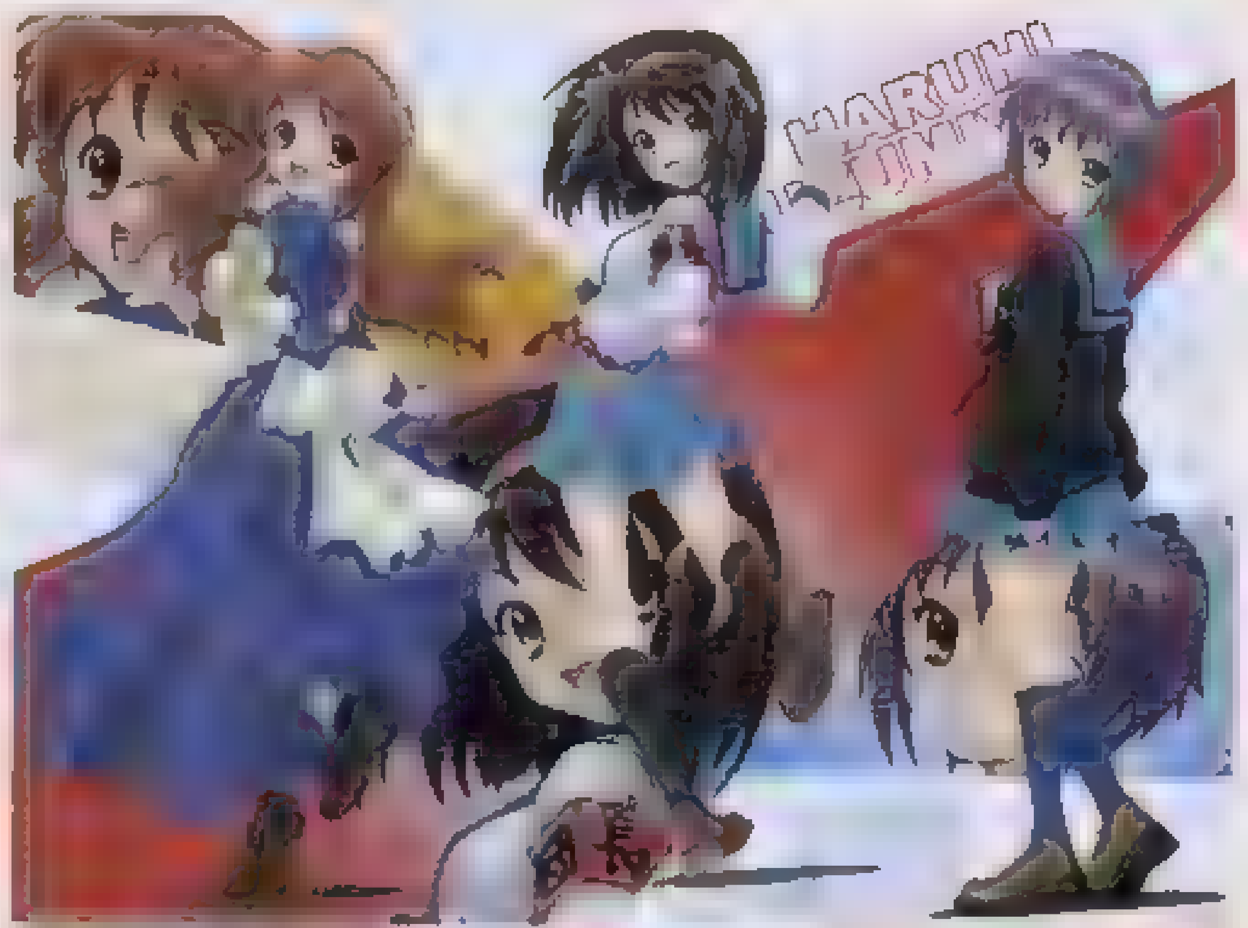
引用编辑部众人的爱用语：这就是人生。

栏目主持 卡伦

动漫情报站

爱"演"才会赢 动漫作品真人化热度不减

这两年绝对称得上是"真人剧"年，群星闪烁好不热闹，大家都来沾沾动漫之光(也可以说是从客观上对动画佳作不多这一现状的一种调剂和冲击？)。继《名侦探柯南》之后，近期又有几部作品真人化的最新消息传来，且各自都有令人浮想联翩的噱头。首当其冲的便是动画获得大成功并带动周边产品脱销的《凉宫春日的忧郁》，虽说还打着"传闻"的标记，但想必也多半会应"团长终将难逃毒手"的预料。据说这部于今秋播出的6集短剧，将站在凉宫的视点发展剧情，带出不同于小说和动画的感觉，而最紧要的出演者一眼望去倒是美女如云，还有刚刚演罢《死亡笔记》的户田惠梨香和松山健一加盟……反正如果是真的，冲那几张俊脸，怎么着也要期待一下；接着是去年便决定首次日剧化的高桥留美子名作《相聚一刻》，音无响子的扮演者已确定为网民钟爱人选伊东美咲，男主角则由她本人公开向社会招募！改编自《电击COMIC GAO！》人气小说的1月纯爱动画《升起半月的天空》日前也宣布将拍摄电视剧，任性漂亮的女主角由知名女优石田未来出演，势必引来众说纷纭；另外还有10月登陆富士电视台"月9"新剧的大人气少女漫画《交响情人梦》，经历主角演员变动的《NANA 2》，带来不同于原作结局冲击的《死亡笔记 the Last name》，以及开拍续篇的《花样男子》……看来从今秋到明年春季，大家的眼睛是有得忙了。



新垣结衣

算算真人化大潮应该是从《NANA》开始兴起的。有了一炮打响的榜样，跟风成群便成为情理之中，目前看来也还有愈演愈烈之势。也许选角符不符合FANS心中所想都已成为次要，只要瞄准作品知名度或选好时机下手就不愁没话题，对一些旧作来说还起到了再宣传的作用，何乐而不为？

揭示板

选择在暑期档上映的影片，注定是要经历一场你死我活的票房争夺战。而在日本，单就动画电影这一块而言，还面临着有好几部国际大作抢摊的局势。到底谁能笑到最后呢？

时至8月上旬末期，在业已上映的作品中，美国皮克斯公司带来的全新CG动画《汽车总动员》(7月1日公映)在日本票房收入已超过30亿日元，直逼40亿，而皮克斯期望的是100亿，这一目标能否实现，还得拭目以待；目前居票房成绩第10位、由华纳兄弟·富士电视台·GONZO联合奉献的奇幻冒险大作《勇敢的故事》(7月8日公映)则是20亿；依照惯例推出2006剧场版的《口袋妖怪 游侠和苍海王子》(7月15日公映)，虽然排名从上周的第4位跌至第5位，但票房要突破40亿已不在话下；改编自日本著名小说家筒井康隆1967年同名小说的《超越时空的少女》在原作质素和监督大友克洋的号召力下颇受期待与好评，上映影院数量正逐步扩大中，最终票房应该也不用担心；迎来剧场第3作的《火影忍者 大兴奋！三日月岛的动物骚动》和与迪斯尼、皮克斯相对抗的梦工厂作品《篱笆墙外》(7月5日上映)也都取得了不错的成绩，上映一周即分别位居第6和第8位，后者还找来了歌手BoA挑战日韩双语配音；此外值得关注的还有由《达·芬奇密码》导演朗·霍华德担任制片人的《好奇的乔治》

(7月22日公映)；法国电影史上的璀璨明珠《国王与小鸟》数码修正版(7月29日公映)，以及原作为女性向游戏的《遥远时空中 舞一夜》(8月19日公映)。

不过众多话题作品中最有意思的当数《地海传奇》(7月29日公映)。身为大师宫崎骏之子的监督宫崎吾朗大胆宣称要另辟风格，压倒性的高关注率令该作自上映以来便毫无疑问地占据票房冠军宝座至今，但影片本身却引来许多媒体和观众的恶评，而这种置疑又吸引了好猎奇的人争相观看，于是形成一种尴尬的“盛世”走向。这部万众瞩目、亦问鼎100亿票房大关的《地海传奇》，最终的命运就是所谓的“叫座不叫好”么。

▲《地海传奇》究竟能走多远？这是个问题。

揭示板

· 新番

《Mardock Scramble》(冲方丁×村田莲尔×GONZO，GONZO十五周年纪念大作)；《苍天之拳》(原哲夫原作动画化决定，今秋堂堂亮相荧屏)；《家庭教师REBORN》(《少年JUMP》再跳跃秋季动画大潮，婴儿黑手党家教掀开秘密特训)；《Pumpkin Scissors》(话题重量级剧情牵引，战斗场面爽快至极)；《交响情人梦》(二之宫知子FANS待望已久之作)

· OVA

《舞-乙HiME Zwei》(爱莉卡一行的故事还没结束，初回限定版豪华特典奉送，11月24日第1卷发售)；《圣母在上 3》(沉寂数月终定发售日期，小清水亚美全新参上，11月29日第1卷发售)

Pick UP EVENT

C70盛大开幕 海量展品冲击眼球

▲令人瞠目结舌的壮观景象

感想

8月11日，无数内涵人士期盼已久、被称为“OTAKU之祭典”的同人志盛会C70终于拉开帷幕！众多GALGAME公司、动画公司以及数不胜数的同人团体、名画手和COSER将在这3天济济一堂，共同为得以参加展会的人们构筑一个幸福天堂。11日，位于东京临海有明的国际展览中心，一大早就呈现出人满为患的可怕局面，可见大家的热心程度，据初步统计，当天的与会者大约就有13万人次！展会第1日为惯例的企业出展日，多家动漫、游戏公司会在这天公开贩售C70会场限定商品，想要第一时间抢到这些限量的珍贵商品的话，最保险的方法就是提前一两天赶到会场门前广场通宵排队……在日本做个OTAKU也真是不容易。

出展企业中，最引人关注的还是要数Type-Moon，且这次比起往年显得更加热闹非凡，展区被FANS挤得水泄不通，展品是一件比一件诱人；Terios×CALIGULA×Gash三社的联合出展，有横田守坐镇，不怕没客人；京都动画献上当家法宝《Kanon》、《凉宫春日》系列贴心商品，亦吸引不小；KID则带来了本社今年的新作游戏周边，精良而不失可爱……惹人垂涎三尺的商品太多太多，保证你看得眼球都转不过来！

接下来的两天是同人作品展示和Cosplay比赛，将会有更多自由奔放(汗)的同人画作出展，当然质量也会比官方展品更加良莠不齐，收获如何就看自个儿眼光。13日更有初次参加展会的天广直人到场，造就话题不断；而Cosplay则从第1天起就展开了华丽秀场，预计连续三天内将会有超过5000人的个人和团体参与到比赛和表演中。

▲名家画册从来都是入手珍品。

揭示板

·《N·H·K》首次主题活动召开决定

TV动画好评放映中的《欢迎来到N·H·K》决定于8月27日举办首次主题活动，主角声优小泉丰和牧野由依均会到场，据说两人将在现场发布重大消息？

· 世界Cosplay盛典2006

8月6日在名古屋·大须举办的第4届世界Cosplay盛典已圆满落下帷幕，获胜者为一支来自巴西的兄妹代表队伍，他们COS的是由贵香织里代表作《天使禁猎区》中的人物罗洁爱尔和亚雷克西儿。

▲一眼就能认出来是谁吧？

ACG互联

水蓝色的同在，领航员与你共味夏日余韵

改编自治愈系动漫作品的PS2游戏《ARIA The NATURAL ～遥远记忆的幻影～》此前已确定将于9月28日发售，并有普通版和限定版两种供选择，内容丰富。游戏中故事舞台设置为夏季，而发售日时值夏末秋初，在这个怀旧的最佳季节，和甜美可人的少女们一起收集关于夏天的美好回忆吧。

前奏曲

在地球上大学的男青年于AQUA偶遇少女水无灯里，结果莫名其妙地成为了水星领航员见习者，在和灯里、艾里西亚以及猫社长奇妙的共同生活中，青年和各色人群相识相知，自觉在这里度过的每一天都是愉快而充实的。

但是，不知从何时起，平静的日子开始悄悄产生切实的变化……

源于原作，高于原作

水之星球——AQUA，初次踏足这里的玩家，将和领航员水无灯里一行一起共度长达12个月的夏天！除了能够追加体验原作中熟悉的章节(如夜行铃、升级考试等)外，玩家还会在游戏过程中遭遇多个有关AQUA的神秘谜题，新加入的原创要素令游戏乐趣倍增。

◆全语音进程

游戏采用了动画中大家熟悉的豪华声优阵容。而且，为了加强故事的临场感，作为新角色的主人公也是全语音。

◆原作中熟悉的场景

为配合PS2版的制作，游戏专门做了大量全新CG画面。只要是原作漫画和动画FANS都会明白的“那个”场景也将以全彩色的形式登场。

◆背景音乐编排忠实反映原作世界观

游戏中的BGM作曲由游戏音乐界资深创作者乌场信繁担任，优美的音乐必将大大加重原作的印象。

◆原作者天野梢设计新角色

游戏原创角色——主人公“青年”、“谜之少女”均由漫画原作者天野梢担任角色原案。

周边情报

◆OP&ED主题歌CD(10月6日发售)

志仓千代丸(作曲)&KAORI(演唱)，同为游戏业界为人熟知的双璧联合。KAORI独具清凉感的美妙歌声，赋予《ARIA》崭新的魅力。OP“BLUE BLUE WAVE”，ED“その小さな小さな微笑で”。

◆特典

限定版同捆2枚组OST、SD figure；预约特典：ARIA社长主题磁贴。

ARIA	The NATURAL ～遥远记忆的幻影～
发售日	9月28日
厂商	Alchemist
机种	PS2
类型	AVG

游风艺苑

主持人 卡伦

卡伦的 天堂传言

最近给《游风艺苑》的投稿越来越多，其中素质优秀的作品也层出不穷，于是如何从这一大批各有千秋的作品中挑出最合适的奉献给读者，成为让卡伦头疼不已的事情。另外，在挑选稿件的过程中，我发现本期女性玩家的来稿竟然占了相当的比例，而且作品质量大都相当不俗。这次所采用的稿子，相信已经很能说明问题。所以卡伦在此号召各位兄弟在玩游戏的同时，一定要多多投稿，支持我们的栏目！

广州·+KAEDE+

如果不是作者的提醒，相信大家很难把眼前这位窈窕女郎与《大神》中的那位兔子造型的弓神联系起来吧？在这幅“妄想版（作者语）”的《弓神 月光》中，+KAEDE+玩友大量运用了图案纹理，在使画面格外丰富饱满的同时，显示了自己成熟的创作手法。

广州·Mastema

继上期的惟美版克劳德之后，Mastema玩友再接再厉，为大家送上《棋魂》中的佐为，当然也是惟美版。秀发依旧柔顺，目光依然迷离，再加上纤纤玉指以及服装上精心制作的华丽纹饰……也许，画中的这位围棋少年是为了同人女们的尖叫才来到这个世界上的吧？（笑）

南宁·变色猪

似乎很久没有见到如此优秀的《KOF》的同人作品了。纷扬飘落的白雪，蓦然回首的库拉，整个画面充满了柔美的气息。除此之外，作品的亮点还在于对明暗与光影的把握以及质感的表现，而娴熟的上色技法，更保证了作者能够游刃有余地营造那种浪漫的氛围。

北京·降娄

《信赖铃音 肖邦之梦》的人设原画风格颇为独特，尤其表现在稍显随意的线条使用上。不过眼前这幅女主角波尔卡，则无论在造型、上色还是细节刻画上，都显得极为细腻，果然不愧是出自女玩家之手的作品。

广州·玖

这是玖玩友第二次投来《.hack//G.U.》的同人作品。整体画风依然忠实于原画的特色，但与上次的稿子相比，构图和色彩运用有了一定的提高。另外，人物表情细节的把握则一如既往的出色。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎[illegible]；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40~100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

读编往来

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

栏目主持 纱迦 & D·S

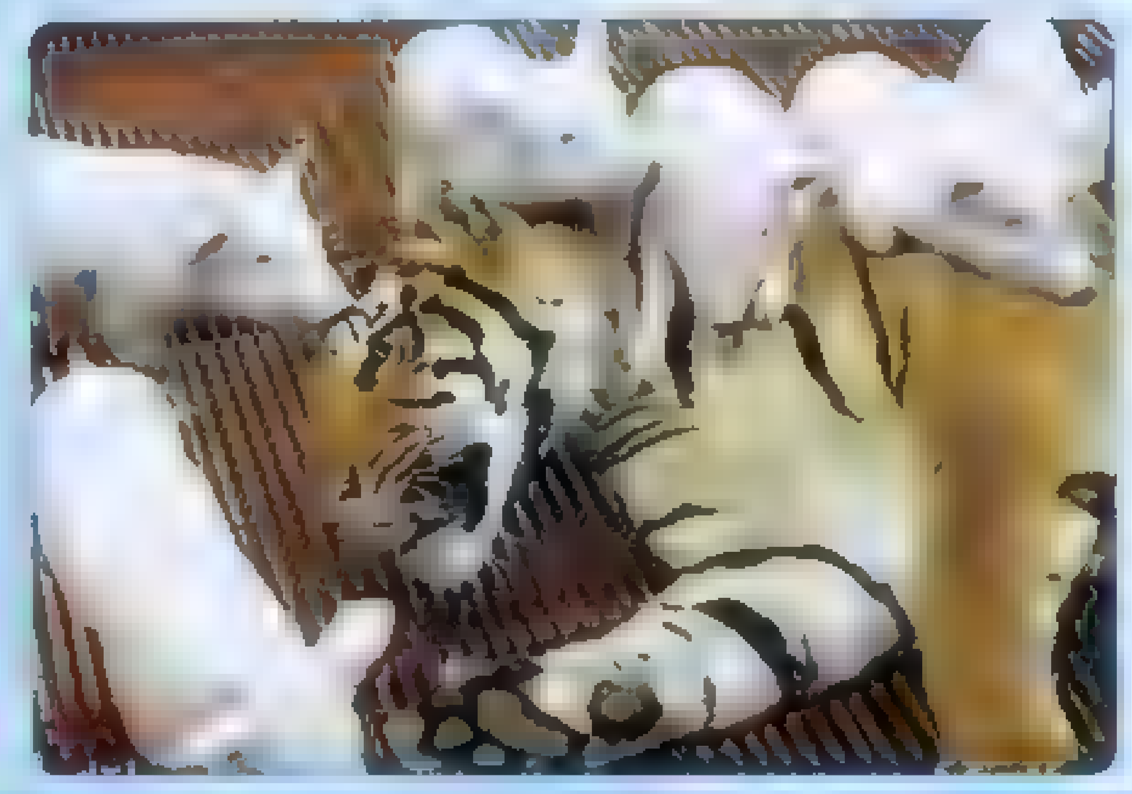
读编往来通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.com.cn

☆现在正是一年中最热的时候，但日本游戏界却迎来了一年中最寒冷的时候：从8月11日至8月23日，在整整两个星期时间内，全日本只有3个游戏发售！原来每年8月15日左右是日本的盂兰盆会，这可是日本人生活中相当重要的节日，这一天在城里工作的人都要回到家乡祭拜祖先。让我们记住这3个游戏的名字吧！它们是：《大都技研柏青哥模拟 秘宝传》(PS2)、《MIDWAY经典街机游戏合集》(PS2)、《战国无双2》(X360)。

☆因抽奖活动结束、学生进入假期等多方面原因，导致本期平信数量锐减。不过令人意外的是，在来信中提到雨滴的读者比例有明显上升。据有关"专家"分析，认为这一现象与全国降雨量减少有关。据新浪报道称，现在连爱斯基摩人也用起了空调，看来温室效应已不容忽视。

☆157期杂志的"互动信箱"里，D·S给大家布置了一道暑假作业：Gamehalo观后感。其实此举的动机只是征求广大读者对Gamehalo的意见，只不过换了一种比较诙谐的说法，没想到还真有几位学生读者写了一篇Gamehalo观后感寄过来。全文夹叙夹议，中心明确，行文流畅。看来今后恶搞也得注意一下。

☆《SD高达G世纪 携带版》大放异彩，成为近期编辑部惟一的团购项目，在游戏到来的当天竟有6人"出阵"，这一记录已经快赶上《FF XII》刚发售时的情景了。不过伴随着游戏而来的还有名为"派比安"的台风，险些将众人拿到游戏的时间无情延后。惟有Gouki兴高采烈：台风哦，台风哦，好棒！（注：此人素来不碰"高达"。）



编辑部半月谈

编辑部内部流行词语：要啥自行车啊？出自赵本山经典小品《卖拐》，被十六夜发扬光大后，现已引申为"不要提过分要求"之意

身临其境

Capcom超血腥暴力游戏《丧尸围城》终于发售！尽管行货版一延再延、日版遥遥无期，但Capcom厚道地将美版设为全区，这样一来日版X360也可以正常运行。而最近欧美游戏极度匮乏，多边形、ACE飞行员、Gouki等人早已闲得发慌，这下子便有如饿虎扑食一般扎进了丧尸的世界。这几位每天一到休息的时候，便正襟危坐于编辑部的大电视前，却一个个脸上都挂着狞笑，令路过的各路人士无不变色。

在游戏中玩家可以使用的武器非常多，其中锤子和电锯是这几位的最爱，经常被用来凌虐丧尸。巧合的是办公室的楼下正好在进行装修，每天上班时各种噪音不绝于耳。由于大电视和工作区有一定距离，众编只能闻其声而不见其人，于是每逢战斗打响之际，众编的耳中便听到——求救声，惨呼声，丧尸怪叫声，某编嬉笑声，百千齐作；又夹楼下锯木声，电钻钻墙声，铁锤钉钉声，工具落地声。凡所应有，无所不有。

在数日的煎熬之下，众编终于忍无可忍，对楼下装修单位和《丧尸围城》体验组各出示抗议一份，终于在截稿前换来了难得的清静……

本期编辑部流行游戏 POPULAR GAMES

丧尸围城	6人	ACE飞行员、多边形、Gouki、纱迦等
SD高达G世纪 携带版	6人	邪魔天使、十六夜等
WE10	5人	Gouki、D·S等
战国BASARA 2	4人	纱迦、D·S、胜负师等

一转眼间编辑部内突然爆发了玩游戏的热潮，最近一段时间几乎人人都找到了自己想玩的游戏。Capcom新锐《丧尸围城》既吸引了Capcom FANS，又吸引了动作游戏爱好者。加上够暴力、够血腥，吸引了一大批观众，不过也有不少人对其表示出极度的厌恶。（十六夜：你们晚上不会做噩梦吗？）《SD高达G世纪 携带版》则凭借高达的号召力，迅速吸引了一大批"高达饭"，一时间也在编辑部内形成了一股强大势力。但也有"高达饭"对此作无动于衷，D·S便是其中的一员，他的理由是"只玩《机战》"。看来在"高达饭"中也是派系林立啊！

网语教室

例句：大姐，套个相框就以为自己在……

KUSO：原出自日语，写作くそ。在日语中本为"粪便"之意，在口语中的使用率很高，意思接近于汉语的"可恶"。经台湾地区的玩家发扬光大之后，逐渐演变为"恶搞"之意。KUSO可以当名词、动词、形容词、副词、感叹词、助词使用，不过都可以笼统地理解为"恶搞"。

~ing：常接在动词后，表示动作正在进行。这个用法是从英语的现在进行时变化过来的，现在进行时的结构是主语+现在式的be动词+现在分词，而现在分词则是由动词+ing形成的。在网络用语中常接在句子末尾，表示说话人的心情。

例句：拿着……稍一用力，上下屏就分了家，哭ing

我有事先走了

Gouki说，许昌读者叫我大GG，挺好听；
卡伦说，许昌读者叫我大卡卡，很好听；
猫大说，许昌读者叫我大猫猫，也好听；
星夜说，你们慢慢聊，我有事先走了

胜负师说，许昌读者叫我胜人，挺好听；
猫大说，许昌读者叫我猫人，很好听；
雨滴说，许昌读者叫我雨人，也好听；
纱迦说，你们慢慢聊，我有事先走了

邪魔天使说，如果我以后去拍电影，一定叫做邪片；
星夜说，如果我以后去拍电影，一定叫做星片；
猫大说，如果我以后去拍电影，一定叫做猫片；
ACE飞行员说，你们慢慢聊，我有事先走了

猫大说，许昌读者叫我小猫猫，挺好听；
邪魔天使说，许昌读者叫我小邪邪，很好听；
多边形说，许昌读者叫我小多多，也好听；
D·S说，你们慢慢聊，我有事先走了

反任先锋奖

上海本侯斯琦：各位小编好，我一直有个愿望，那就是将来踩平SONY、收购微软、独揽世嘉，接下来就是UCG，哈哈！

先不论世嘉能否和微软相提并论，百年老铺任天堂难道就被你无视了么？

天津 张子锋：最近我发现有《龙背上的骑兵2》完全中文版在卖，我买了一盘，翻译得不错，不知小编们知道不知道。

大概是上次曝光《第3次超级机器人大战α》"中文版"的缘故，最近D版商也奋发图强了起来。据我个人前两关的体验来看，这个《龙背上的骑兵2》完全中文版翻译得还可以，搞得不少人都跃跃欲试了，大喊"给我拿三张来"！（若看不明白最后两句，请翻至156期游戏立方。）

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

柳州 邱宏波：我……我命苦啊！就在前些天，一个月黑风高的晚上，我趴在房间的床上把NDS戳个不亦乐乎，忽然从窗外传来一声大吼："你在干什么！把手里的东西拿出来！"我被吓得立马从床上跳了起来，打开灯后向窗外一望，灵魂顿时飞出80%。只见此人长得像纠察，穿得像纠察，没错，此人就是纠察（就是那种专拿我们小兵兵开涮DI可恶执法者）。我苍白着脸将宝贝拿了出去，那厮竟二话没说就把NDS抢了过去，之后还说："知道部队纪律吗？熄灯多久了还在干什么？"我灵机一动，说："这是文曲星，我在学习呢。"他朝游戏机一看："还骗我，明明是NDS，不老实，明天写份深刻的检查交纠察队去，这东西没收。什么？想要回去，门儿都没有！"然后就大摇大摆地走了……这部队除了我还有人知道世界上有NDS这东西？天哪！把NDS还我！

原来游戏知识普及后还有如此负面的影响啊……各位同学当引以为戒。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

哈尔滨 全龙哲：我很想在班级放《FF VII AC》，让全班同学都能看到这部优秀电影。可刚放几分钟，同学们对赤红13不感兴趣，竟说是《狮子王》，还集体要求不看它看《金刚》。我是欲哭无泪呀！真的很伤心，能帮帮我吗？我该怎么办？

看《金刚》。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

清阳 张惠：很不幸，我的右手手腕骨折了，但我实在抵不住PSP的诱惑，于是用左手写信来了。字迹不清，还请见谅！

……我想我该把"互动信箱"中PSP的推介语改成"一切皆有可能"了。

观察细致奖

psp_sunfish：忽然发现个怪事：在158期第100页《Welcome to the M.M.O.》一文最后的右下角配图里，那个SHOWGIRL和后边试玩的那个玩家是在同一个季节吗？如果是冬天，我佩服SHOW GIRL的敬业精神，如果是夏季我更佩服后边玩家的毅力！

这张图是《铁拳5》发售前在秋叶原拍摄的。照片上那两位COSPLAY成风间飞鸟和林晓雨的小姐是Namco专门请来宣传的。时间是3月份，所以明显是SHOW GIRL的敬业精神占了上风。

上海 高迅：我的愿望：Gouki球鞋换得勤一点/ACE飞行员的脸露出来一点/D·S的裤子再紧一点/猫太的猫再肥一点/小白龙的拐杖再粗一点、泰坦的镜片再厚一点/十六夜露得再少一点、雨滴露得再多一点……

转弯抹角地说了半天，原来重点是在最后一句啊……其心可诛！

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

广西 唐明：关于特稿，我很是惭愧。在没有看过本期特稿前我从来没有听过《梦幻骑士》这款游戏。但在看过特稿的介绍后觉得像以前错过了什么人生大事似的，便决定痛改前非马上去买张D版的《梦幻骑士5》！

很多人玩《梦幻骑士》的人，都是冲着漆原智志的人设以及《梦幻模拟战》的威名去玩的，当然不喜欢的漆原智志的人也不在少数。不过据做攻略的晴天说，这次的《梦幻骑士5》还不错。可惜人物3D化之后失去了漆原智志的神韵。

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第12～17辑、《掌机王SP》第20辑、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第31辑、《掌机王SP》第34辑。以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第37～46辑，定价8.8元。《NDS专辑》Vol.1，定价25元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931—4867606。Email：pgking@263.net。

最佳创意奖

上海 钱函颖：亲爱的UCG众编，在考入重点大学及一系列利好消息的刺激下，我准备入手NDSL，无奈家父缺乏娱乐精神，又视钱如命，定不同意。不得已只好出此下策：望UCG寄封获奖信件与我，我再以迅雷不及掩耳之势购机，定无破绽。如今万事俱备，只欠东风，望众编救我！

某生平虽阅信无数，但这种要求确属头次听闻。

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

动漫游工作室现提供以下邮购服务：《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师世界全书》，定价28元；《生化危机十年典藏》，定价28元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《小畑健珍藏画集 黑白之间》，定价38元；《樱姿烂漫 樱大战十年盛典》，定价28元；《全金属狂潮 影音盛典》，定价25元；《舞HiME完全事典》，定价28元；《龙珠 炫彩珍藏》，定价28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳奥义书》，定价24元；《模魂志》第1辑，定价12元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱动漫游（ACG）读者服务部（收）

邮政编码：730010

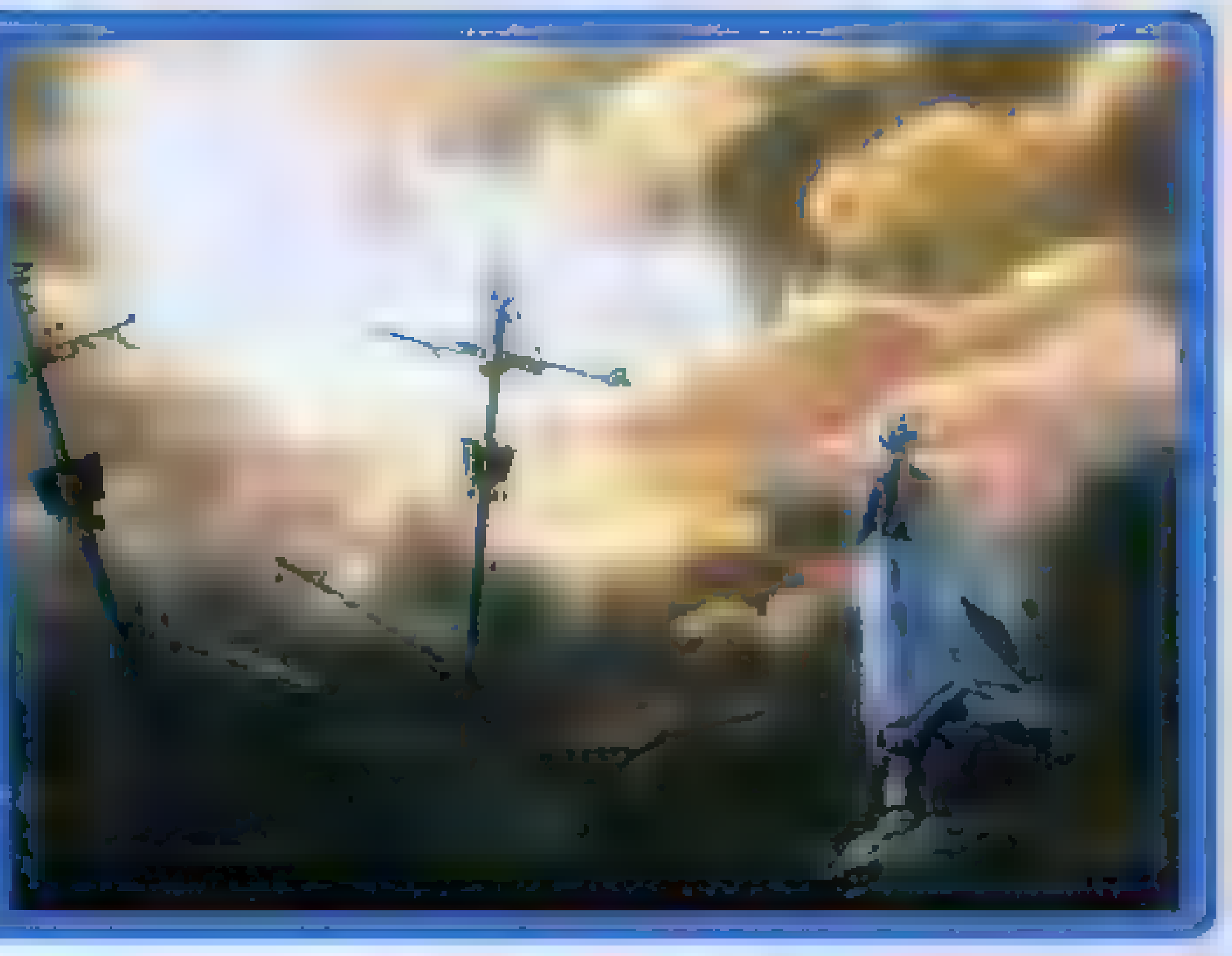
请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931—8663118。Email：acg@vip.163.com

D·S 华丽的生日

剧本：妙道 绘画：大魔王

www.plumbook.cn

本期靓图推荐



邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第78期、总第81～92期、总第105期、总第117期、总第126～129期、总132～133期、第136期、总第139～141期、总第143～144期、总第147～159期，定价9.8元；总第73・74期、总第114・115期、总第130・131期、总第137・138期，定价19.6元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码： 730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

天王山！天王山！

沈阳 刘嘉明：纱迦你好，《战国无双2》是本人今年最喜欢的游戏，前不久玩了《战国BASARA 2》，感觉也很不错。在《战国BASARA 2》中我发现又有山崎之战，而且和《战国无双2》一样，只要抢先占领了天王山，整场战役的难度就会大幅下降。查阅资料之后，我得知山崎之战是羽柴秀吉与明智光秀的生死决战，历史上羽柴秀吉也是因为抢占天王山成功，才顺利击败了明智光秀。在我们的生活中也经常会看到“抢占天王山”、“天王山之役”等说法，不过我怀疑我们所说的“天王山”是不一样的，因为我觉得这场战役的重要性似乎还不足以影响到现代汉语。不知纱迦有何见解？

呵呵，你猜错了。你所举的“天王山”就是取自这场山崎之战中的天王山。不过现代汉语中之所以会出现这个说法，也的确不是因为这么区区一场战役，而是因为日本围棋界先引入了这个说法。在山崎之战中，羽柴秀吉因为占领了天王山这个制高点，所以取得了最后的胜利。在日本围棋界的头衔战(五局三胜制)中，如果前两局双方各胜一局，谁能取得第三局的胜利，谁就能将对手逼到不能再输的绝境。事实证明，赢得第三局的人往往就能最终获胜。于是第三局就被称为“天王山之役”，而夺取第三局的胜利就被视为是“抢占天王山”。众所周知，中日围棋界的交流是相当频繁的，于是乎“天王山”这个词就被传入了中国。随着围棋运动的普及，其影响力也越来越大，现在已经被广泛应用于各种比赛之中。

买得最后悔的游戏

昆明 张秀一（以上删去1131字，想问问众小编买得最后悔的游戏。

您这随口一句话，勾起了诸编的痛苦回忆。俗话说，眼见为实，耳听为虚。可是对于一个游戏来说，仅仅“眼见”都是不够的，只有亲手玩过方知好坏。可惜大家都不是开游戏店的，所以只有买回来后才知道答案。在为时不短的游戏生涯中，每个人都有过买错游戏的经历，下面就会为大家公开9位小编买得最后悔的游戏。这9位都是冲动消费者，而剩下的小编全是老谋深算的理性消费者，他们信奉着“轻易不出手，出手必神作”的信条，至今未曾后悔过。(当然也不排除打肿脸充胖子的可能……)

纱迦	《鬼武者3》(PS2)	现已雪藏

胜色	《无尽〇加》(PS2)	现已雪藏

		现已抛售

后悔原因：世界最速通关记录为9分钟

邪魔天使	《口袋妖怪 红宝石/蓝宝石》(GBA)	现已雪藏

心得体会：不适合自己的游戏不会突然间变得适合起来。

多边形	《瓦里奥制造》(NGC)	现已送人

		现已雪藏

购买理由：听说很好玩，想见识一下。(众编：不信，打死也不信。)

十六夜	《九十九夜》(X360)	现已雪藏

花絮：十六夜在报出游戏名居然说成了“十六夜”，可见他对这个游戏的怨念之深。

《游戏・人》邮购信息

《游戏・人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏・人》第12辑、《游戏・人》第17～18辑，定价16元；《游戏光环系列DVD》第1、3、4、5辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第9～11辑、第14～18辑，定价12元；《超级机器人大战系列 α完全档案》，定价28元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏・人》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

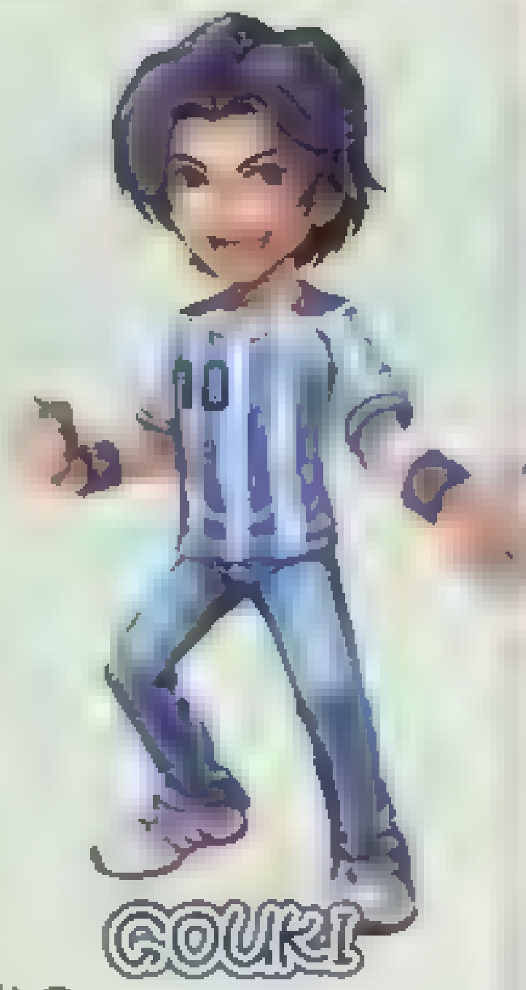
请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

恶搞游戏改图

我们编辑部里有一个共同的口号——努力工作，拼命玩！小编寄语

◆"刺客门"之后，自己一度不得不临时穿上三四年前的球鞋参加比赛，感觉非常不适应。最近终于买到了新鞋，而且一买就是两双，打算换着穿，希望以此来延长鞋的寿命。两双鞋，一双是Lotto的，和刺客一样，特点也是非常轻便。另一双是adidas的猎鹰，穿上去非常舒适，不得不赞叹adidas"到底是做鞋的行家"！

◆如果说上一期在制作"街机名作博物馆"时体会到了那个年代游戏的"难"，那么这一期通过《魔界村》，真是让人觉得"能做出这样的游戏还真是挺不容易的"——真该把我和ACE飞行员玩《魔界村》的过程记录下来……那场面，太悲壮了。



◆终于玩到了《化解危机4》，实在是太棒了，虽然只有短短的三关，通关也只需要半小时，但它给你的游戏体验是绝无仅有的。

◆大家拿到这期杂志的时候，欧洲的新赛季已经全面打响了！OH YEAH！！

□办公大楼的电梯里面有个创意广告，广告词上写着"人不可能舔到自己的手肘"，于是曾经在电梯里目睹以下两段对话：

对话A：男：你说这是真的还是假的？

女：当然是假的，广告嘛。

（男的开始尝试舔自己的手肘，未果）

女：你真笨，连自己手肘都舔不到！

对话B：男：你说这是真的还是假的？

女：这是广告嘛，人怎么可能舔不到自己手肘。

（两个人同时开始尝试舔自己的手肘，未果）

女：咦？我昨天还舔过自己的手肘啊？

▲8月20日《汽车总动员》，暑期档最佳电影非他莫属。

△上期结束之后去了一次海边。说实话，来这个城市好几年，就从未去过海边。去之前还幻想着沙滩、礁石、夕阳（还有比基尼美女……），结果下车一眼望过去，只见人滩不见沙滩，只见人浪不见海浪……（—_—bbb）

○这期《极魔界村》的攻略真是做得"欲生欲死"，这游戏什么都进化了，惟独那个恒定抛物线的跳没有任何改变，这年头还能这么"执着"地做游戏真是不容易。通关的过程中好几次都想摔PSP，这段时间MSN的签名就是"珍爱PSP，远离魔界村"。(>_<)

×有好多话，不知道能对谁说，挫折感倍增……

◆一人游戏和多人有什么区别？以前总是一个人玩，甚至连二人对战的游戏都玩得很少，但在与一群有趣的家伙混熟以后才发现，"独乐乐不如众乐乐"确是有它的道理。一起开着玩笑，捉弄一个人，为打倒一个强大的人而欢呼。正如许多玩家所说的那样，游戏的乐趣并不是在于你得到什么好东西，而是有另外39个人跟你一起共同进退。

▲感谢老虎画的《宇宙海盗》美图！(\^o^/)

◆最近看了不少小说，让自己的精神生活又有所充实，有的东西的确不能让另外一个东西代替。

◆8月24日终于可以让我那个闲置了N久的NDSL不至于发霉了，想想自买了NDS开始就把机子扔在床头没动过，再看看旁边垒起的一叠PSP游戏，唉，果然有的东西不适合自己就是不适合自己。

★前些天有老同学来访，一起去海边畅游了一番。算起来应该有3年没到过海边了。夏天什么都不好，惟一的好处就是可以到海边游泳。

★住处附近有一家KTV和数家烤肉店，与D·S等人吃完烧烤去K歌，一直吼到大半夜，回家时走路的力气都快没了。D·S的小编形象果然不是盖的，吼起歌来声如洪钟、山摇地动，人才啊，不能因为买电脑就埋没了……（D·S：借我五百块就去。答：去死！）

★今年年底的超级大作群实在强大得令人发指，只是九成以上都是次世代的。《战争机器》据说目标是800万套，看来除了目前已公布的东西外，定然还有更加震撼的内容。

★这段时间事情真多，看来要忙到月底了，希望下个月能好好休息一下。

▲《侍魂》系列的背景画面令我陶醉了好几次。这次就奉献一张《真 侍魂》的背景图供玩家欣赏。

A 在众多电视节目中，除了《国家地理》和《探索频道》外，本人经常收看的就是CCTV-7，其中的《致富经》栏目我每天必浏览。有时候感觉自己去农村发展养殖业也是件很有意思的事儿^—^。

B 经过反复的自我修炼和总结终于觉得自己的炒菜水平有所提高。唉，每当我这么想的时候就会随口说出两个字"生活"。

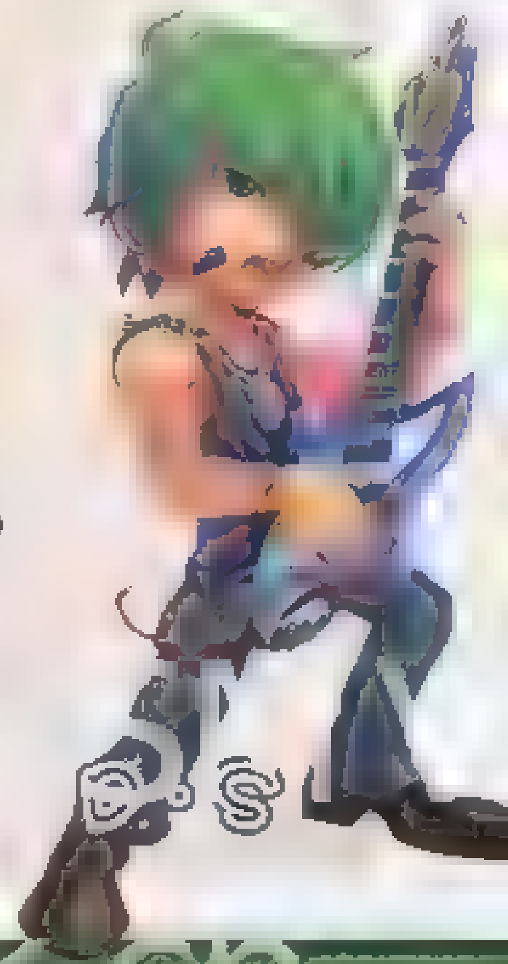
▲从这一刻开始，小贝的命运便已注定。

〓终于断断续续地把《死神BLEACH》TV版的尸魂界篇看完了，据说在此之后便是原创情节，而我的DVD压缩盘也恰好到了这个地方就读取不能了……宛，该说这是不幸还是幸运呢？

〓朽木白哉最高！这是《死神》中自己最喜欢的角色。而雨滴则坦言自己最喜欢嗜血的十一番队队长更木剑八（理由：够男人）……宛，难道我的审美观真的已经跟不上时代了么？—v—b

〓最近在为购买电脑攒钱头痛中，恰有朋友约去唱K，遂拒之。朋友劝说，来吧来吧，我们还等着你的《向天再借五百年》呢。我说算了吧，我TMD现在只想向天再借五百万。——

〓英格兰没有了小贝、鲁尼、欧文、乔科尔……阿森纳没有了博格坎普、皮雷、坎贝尔……谁能告诉我今后的《WE》我该怎么踢？T_T



www.plumbook.cn

◆等各位看到这期杂志的时候，男篮世锦赛已经正式开战了。姚明+王治郅，这个我们期待了数年之久的组合终于再度站在了同一个球场上。衷心祝愿这次中国男篮能闯进八强，但首先其他那几名队员一定要有点血性，看他们之前的表现我实在是不怎么放心……

★终于抽出时间来看了慕名已久的《美国往事》，具体感想就不说了，毕竟这样一部涵盖了众多东西的经典很难用几百字来概括，而我现在想说的就是……那时候的珍妮弗·康奈利真是太漂亮了！

▲看到这么美丽的画面却不能实际操作，《FFIII》果然还是应该出在次世代家用机上。

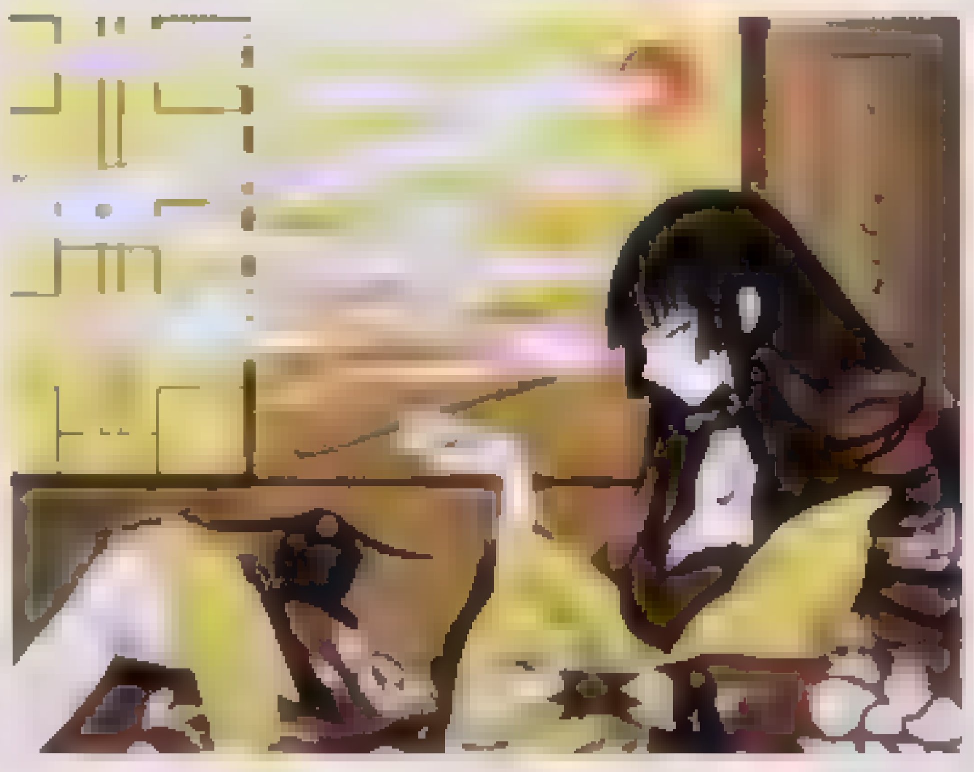
☆突然发现原来《战国无双2 帝国》的发售日就是我的生日！仔细一想还真不容易，印象中似乎之前没有哪个游戏和我的生日同一天。看来这回真的值得纪念一下。

☆《丧尸围城》令我动了买X360的念头。游戏玩法比较适合我（当然我不是指暴力），而不少设定都令我想起了PS2上的那款由Capcom代理、ARIKA制作的海洋探宝游戏《蔚蓝依旧》，个人怀疑本作的部分内容是由ARIKA完成的。本来只要看看最后的STAFF就可以知道答案，但是当我们通关的时候STAFF却应观众们的要求而跳过了……

☆冲着YUI看了电影版《太阳之歌》，没想到却是无字幕版，结果观影过程变成了听力训练。不过尽管如此，影片还是很感人！胜过电视剧版千百倍！

☆经不住蓝天碧水的诱惑，最后还是办了游泳月票。结果第二天便迎来了绵绵阴雨……我希望这是今年夏天的最后一场雨！

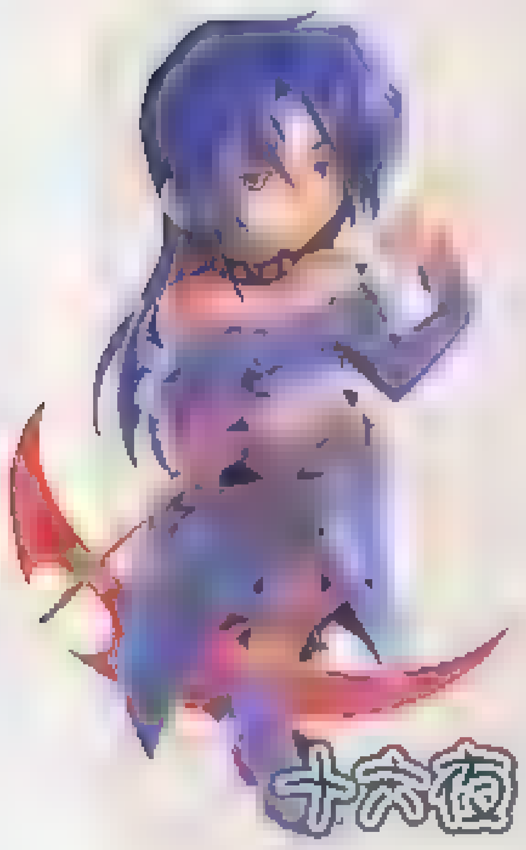
☆上星期去趟广州逛了逛那里举办的某漫展，除了惊叹现在此类活动规模之大外，还深深感受到自己的体力真是不行了。那一天还参加了广州"GGXX同好会"的活动，与众多高手切磋之后十六夜学到了不少东西，果然还是要多交流才能够获得提高。



▲又是《翼》又是《xxxHOLiC》，那几位阿姨还真是繁忙。

☆前两天听新人说，第一次看到十六夜时大受打击，原因是与小编形象相差甚远——当天执着她用死神跟人战了整个晚上……

☆一直在看《xxxHOLiC》，最近这动画换了ED，而且还是BUCK-TICK的（之前还唱过《圣魔之血》的OP）。原本"无视男人"的十六夜下定决心找来了PV，但看到主唱之后受到的打击不亚于前面提到的那个新人……



◇读完邪魔天使的《VP2》小说，感觉《VP2》的人物刻画还是挺有意思的。因为我自己也是杂志编辑，所以不方便在这里捧这篇小说（嘿嘿）。其实——其实我最想说的是：日本人可真能编啊。

◇有个很俗的故事，说一个男孩和一个女孩本来很好，但男孩有一天对女孩说，他以后可能会离开她。从那天开始，只要下雨，女孩儿就总喜欢一个人淋雨，男孩要陪她一起，她不干，说淋雨会生病的。男孩问，那你干嘛要去淋雨，女孩笑而不答。后来……（结局参见Google）。有一天我给一个女同学打电话，把这故事讲到刚才那个位置，问她，你知道女孩为什么要淋雨吗？女同学冷笑道：丫欠揍。今天我打电话给我弟弟，伺机问之，我弟不假思索即刻答曰：因为她哭不想让男孩发现。

▲好了，好了，我知道了。

※ 截稿之后抽空去了趟漫展，放眼望去60%的Cosplayer穿的都是Lolita的服装，我被深深地Shock了……

※《心跳回忆Girl's Side 2nd Kiss》果然不错，游戏还附带一张广播剧CD！另外，这游戏的男主角果然不愧"炸弹人"的称号。

※ 发现最近自己的脑袋十分糨糊：案例一，经常对着小白龙叫"晴天"；案例二，看了3个小时的选秀节目才发现把支持的歌手名字弄错了；案例三，2006−1989=27；案例四，给了售货员5元钱买9元的东西，还纳闷她怎么老不补我钱……看来有时候就算心理上决定不再悲伤，生理上还是没有恢复过来……

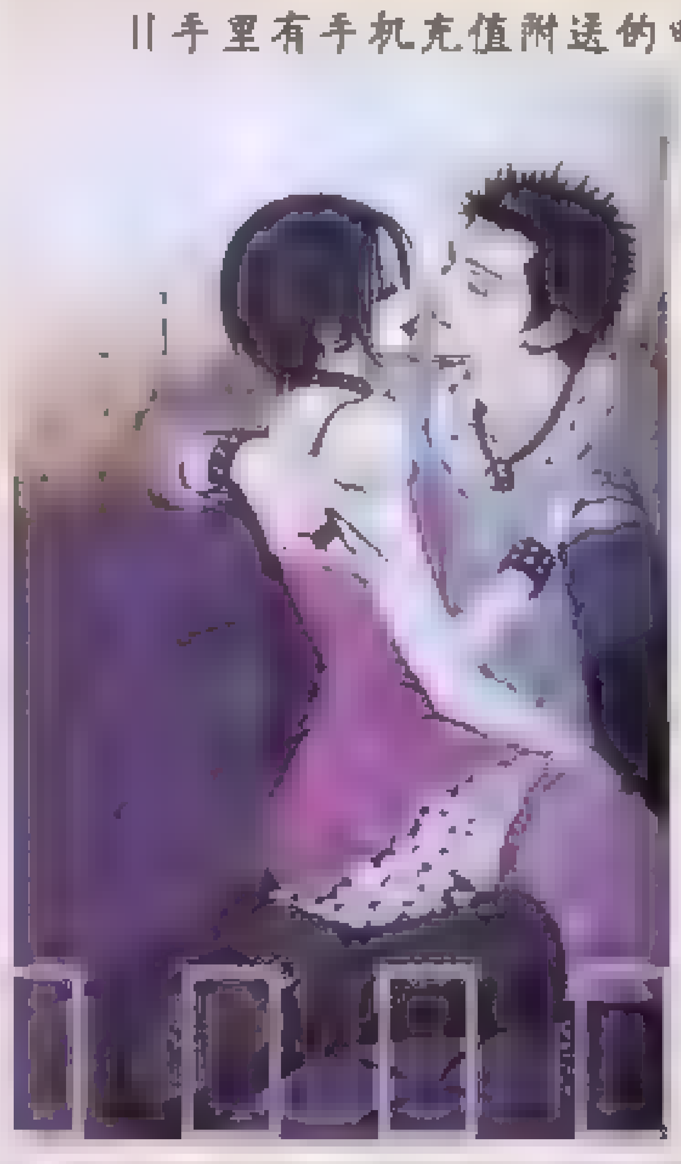
※ 发现信乐团和齐秦的歌十分不错，特别是阿信的那首《One Night in 北京》，女声部分实在太让人惊艳了！

Ⅰ说起来这一期算是今年来很不顺利的一期，首先是服役多年的电脑突然罢了工，重装了两次才解决了劳资问题；忙活了两个多月才搬入了新居，却发现小强成灾，大大小小、拖家带口的看来已经成了气候，着实让人寝食难安；胜嫂本想买两盆绿色植物给家里添点生气，没想到却成了过敏源，令她得了急性荨麻疹……

Ⅱ手里有手机充值附送的电影票，没去看；这里来了《铁拳5 暗之复苏》的街机，没去玩；大堆的游戏没有通关，大把的DVD没有浏览……人要是没了心情，真是做什么都无趣！

Ⅲ倒了些苦水，说点有意思的吧，前些天和朋友聊起"超女"，他说他女友的父母因为支持不同的选手差点打起来，又因为发短信发到没钱，又不愿意错过节目，而让女儿去买充值卡……不过这都是去年的事儿了。2005年的"超女"有其不可复制性，今年的……可能还会是个焦点，但已经有不少人没了观看的欲望。

Ⅳ听来听去都是硬盘里那些老歌，要不就是些"彩铃上榜歌曲"，各位读者有什么好推荐吗？



◀把《ENDLESS STORY》听了一百遍啊一百遍！

◎为了本月的《最终幻想III》和9月的《口袋妖怪》，本猫终于购入了NDSL！呼呼，谁叫这次的《口袋妖怪》加入了2005剧场版的Lucario呢！实在是不买不行呀！

◎不过购入了NDSL，猫猫第一个想玩的竟然是《逆转裁判》。怎么说，对这个游戏的印象相当深刻，想看看到底NDSL上新加了什么要素。有时候趁身边无人，大喊一声"待った！"也挺有趣的。

◎最近似乎到处都雷雨阵阵，不仅是广东地区，甚至连一向"干旱"的北京等地区也是暴雨不断，大家出门的时候要注意好带伞哦！

◎突然发现自己是一个"厌世家"，不问国事、不理世俗，除了对游戏情报特别敏感外其他就一概不管了。但这样似乎烦恼也会少一些呢……

www.plumbook.cn

新作发售表

New Game Schedule

表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2006年8月22日～2006年10月10日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2006年8月14日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	799.28元人民币
100日元	6.8761元人民币
100欧元	1018.32人民币
100港币	102.77人民币

（仅供参考）

万众瞩目的PS3终于有游戏公布发售时间了，虽然只有那么区区几款，在这样一个游戏发售的淡季也足够使玩家们激动万分了。这段时间发售的大作不多，但其中也不乏亮点。近来欧美厂商的攻势很猛，几款跨平台的作品相继公布了发售时间，喜欢美版游戏的玩家要多多留意。Xbox360上，《天诛 千乱》的表现令人期待。掌机方面，《最终幻想Ⅲ》不用多说，就看它能否带给玩家一些"新"的感受。此外，《魔法工厂 新牧场物语》也比较受人关注，这款系列新作的表现到底如何还要等待玩家去检验。

PS3游戏发售预告

游戏译名	游戏原名	类别	发行厂商
2006年10月6日			
刺客信条(欧版)	Assassin's Creed	ACT	Ubisoft
2006年11月14日			
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	Koei
索尼克	Sonic the Hedgehog	ACT	Sega
2006年11月16日			
抵抗：毁灭人类	Resistance：Fall of Man	FPS	SCE
2006年11月17日			
NBA Live 07	NBA Live 07	SPG	EA
2006年年内预定			
仁王	仁王	ACT	Koei
山脊赛车7	リッジレーサー7	RAC	NBGI
鬼屋魔影5	Alone In the Dark 5	AVG	Atari
剑刃风暴：百年战争	Bladestorm：The Hundred Years War	SLG	Koei
使命召唤3	Call of Duty 3	FPS	EA
彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six：Vegas	FPS	Ubisoft
战鹰	Warhawk	STG	SCE
枪神	Stranglehold	ACT	Midway
分裂细胞：双重特工	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	ACT	Ubisoft
源氏2	GENJI 2	ACT	SCE
发售日未定			
战火兄弟连：地狱大道	Brothers in Arms：Hell's Highway	FPS	Ubisoft
荣誉勋章：空降兵	Medal of Honor：Airborne	FPS	EA
蜘蛛侠3	Spider-Man 3	ACT	Activision
VR战士5	Virtua Fighter 5	FTG	Sega
铁拳6	TEKKEN 6	FTG	NBGI
潜龙谍影4 爱国者之枪	Metal Gear Solid 4 Guns of Patriots	ACT	Konami
最终幻想Versus XIII	Final Fantasy Versus XIII	A・RPG	Square Enix
杀戮地带2	Killzone 2	FPS	SCEE
[illegible]	Silent Hill 5	AVG	Konami
生化危机5	バイオハザード5	ACT	Capcom

Wii游戏发售预告

游戏译名	游戏原名	类别	发行厂商
[illegible]			
塞尔达传说 含光公主	The Legend of Zelda：Twilight Princess	ACT	Nintendo
龙珠Z 电光火石！NEO	DRAGON BALL Z Sparking！NEO	FTG	NGBA
魔法飞球	スイングゴルフ パンヤ	SPG	Tecmo
口袋妖怪斗技场	ポケモン バトルレボリューション	ETC	Nintendo
超级猴球	スーパーモンキーボール	ACT	SEGA
大金刚	Donkey Kong	ACT	Nintendo
大家来运动！	Wii Sports	SPG	Nintendo
[illegible]			
动物之森	Animal Crossing	RPG	Nintendo
疯狂卡车	Excite Truck	RAC	Nintendo
荣誉勋章：空降兵	Medal of Honor：Airborne	FPS	EA
使命召唤3	Call of Duty 3	FPS	EA
合金弹头精选集	Metal Slug Anthology	ACT	SNK Playmore
银河战士3 堕落	Metroid Prime 3 Corruption	FPS	Nintendo
索尼克：野火	Sonic Wild Fire	ACT	SEGA
蜘蛛侠3	Spider-Man 3	ACT	Activision
超级马里奥 银河	Super Mario Galaxy	ACT	Nintendo
瓦里奥制造：摇摇乐	WarioWare：Smooth Moves	PUZ	Nintendo

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年8月					
24日	_summer##	_summer##	GN Software	AVG	6800日元
24日	神业	[illegible]	Acquire	ACT	6800日元
24日	急速房车赛2 终极竞速模拟器	TOCAレースドライバー2 アルティメットレーシングシミュレータ	Interchannel	RAC	6800日元
24日	盟军敢死队 打击力量	COMMANDOS STRIKE FORCE	Spike	ACT	6800日元
24日	紧急状态	State of Emergency	Spike	ACT	6800日元
24日	planetarian ～星空之梦～	planetarian ～ちいさなほしのゆめ～	Prototype	AVG	2800日元
24日	辉角天使 生存者	レッスルエンジェルス サバイバー	Success	SLG	4800日元
29日	速度与激情	The Fast and the Furious	NBGI	RAC	49.99美元
31日	传颂之物 逝者的镇魂歌	うたわれるもの 散りゆく者への子守歌	Aquaplus	S・RPG	6800日元
31日	EVE 新世纪	EVE new generation	角川书店	AVG	6800日元
31日	斯巴达战士 ～古希腊英雄传～	スパルタン ～古代ギリシャ英雄伝～	SEGA	ACT	6800日元
31日	梦幻之星 宇宙	ファンタシースター ユニバース	SEGA	A・RPG	6800日元
31日	妖人 ～幻妖异闻录～	あやかしびと ～幻妖异闻录～	Dimple	AVG	7200日元
31日	Blood+ ～深夜之吻～	Blood+ ～One Night Kiss～	NBGI	ACT	6800日元
31日	备长炭 幸福日历	びんちょうタン しあわせ历	Marvelous	AVG	6800日元
31日	吉他高手&狂热鼓手 MASTERPIECE SILVER	ギタ フリ クス&ドラムマニア MASTERPIECE SILVER	Konami	MUG	5800日元
2006年9月					
12日	星球大战2 原创三部曲	LEGO Star Wars II：The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.99美元
14日	神之手	ゴッドハンド	Capcom	ACT	6800日元
14日	SIMPLE2000系列Vol.106 ブロックくずしクエスト～DragonKingdom～	SIMPLE2000シリーズ Vol.106 THE ブロックくずしクエスト ～DragonKingdom～	D3 Publisher	STG	2100日元
14日	SIMPLE2000系列Vol.106 THE炎之格斗队长	SIMPLE2000シリーズ Vol.107 THE 炎の格斗番长	D3 Publisher	FTG	2100日元
14日	SIMPLE2000系列Vol.108 THE 日本特殊部队～日本列岛犯罪24小时～	SIMPLE2000シリーズ Vol.108 THE 日本特殊部队～日本列岛犯罪24小时～	D3 Publisher	FPS	2100日元
14日	大众网球	[illegible]	SCEI	SPG	4800日元
14日	浪客剑心 燃烧！京都轮回	るろうに剣心－明治剑客浪漫谈－ 炎上！京都轮回	Banpresto	ACT	7329日元
21日	混沌之战	カオス ウォーズ	Idea Factory	RPG	6800日元
21日	龙刻 RYU-KOKU	龙刻 RYU-KOKU	Kid	AVG	6800日元
21日	神样家族 援助愿望	[illegible]	Dorasu	AVG	5260日元
21日	在遥远的时空中 舞一夜	遥かなる时空の中で 舞一夜	Koei	AVG	4800日元
25日	NBA Live 07	NBA Live 07	EA	SPG	59.99美元
26日	正义事业	Just Cause	Eidos	ACT	39.99美元
28日	ARIA The NATURAL －遥远记忆的幻影～	ARIA The NATURAL －远い记忆 [illegible]	Alchemist	AVG	6800日元
28日	苹果核战记	APPLESEED EX	SEGA	ACT	6800日元
28日	三国志11	三国志11	Koei	SLG	9240日元
28日	.hack//G.U. Vol.2 思念之声	.hack//G.U. Vol.2 君想ふ声	NBGI	RPG	6800日元
28日	Quartett!～恋爱舞台～	Quartett!（カルテット）～ザ ステージ オブ ラブ～	Princess Soft	AVG	6800日元
2006年10月					
2日	模拟人生2：宠物生活	The Sims 2：Pets	EA	SLG	36.49美元
2日	致命格斗：末日战场（欧版）	Mortal Kombat：Armageddon	Midway	FTG	未定
3日	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	39.99美元
5日	龙珠Z 电光火石 NEO	ドラゴンボールZ スパーキング ネオ	NBGI	FTG	6800日元
6日	冰河世纪2	アイス・エイジ2	VU Games	ACT	3800日元
10日	正义英雄联盟	Justice League Heroes	Warner Bros IE	A.RPG	39.99美元
10日	斯派罗传说 新的开始	The Legend of Spyro：A New Beginning	Sierra Entertainment	ACT	未定

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
24日	最终幻想III	ファイナルファンタジーIII	Square Enix	RPG	5800日元
24日	新牧场物语	ルーンファクトリー～新牧场物语	Marvelous Interactive	RPG	4800日元
31日	修身养性的成人涂鸦本DS	こころを休める大人の涂り绘DS	Ertain	ETC	3800日元
[illegible]					
2日	超操纵MEGA MG	超操纵メカ MG	Nintendo	FTG	4800日元
2日	新星诞生汀格尔的蔷薇色卢比乐园	もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド	Nintendo	RPG	4800日元
21日	幽游白书DS ～暗黑武术大会编～	幽☆游☆白☆书DS～暗黑武术会编～	Takara Tomy	FTG	4800日元
28日	口袋妖怪 钻石	ポケットモンスター ダイヤモンド	Nintendo	RPG	4800日元
28日	口袋妖怪 珍珠	ポケットモンスター パール	Nintendo	RPG	4800日元
28日	雀・三国无双	雀・三国无双	Koei	TAB	4800日元
[illegible]					
3日	星际迷航：战术突击	Star Trek：Tactical Assault	Bethesda Softworks	RTS	34.99美元
3日	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	27.49美元
6日	冰河世纪2	アイス・エイジ2	VU Games	ACT	3800日元
10日	篱笆墙外	Over the Hedge：Hammy Goes Nuts	Activision	ACT	29.99美元
10日	斯派罗传说 新的开始	The Legend of Spyro：A New Beginning	Sierra Entertainment	ACT	未定
10日	正义英雄联盟	Justice League Heroes	Warner Bros.IE	A.RPG	29.99美元

* NBGI是Namco Bandai Games Inc.的缩写

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年8月			
22日	吃豆人世界拉力	Pac-Man World Rally	NBGI	RAC	39.99美元
24日	罪恶装备 审判	ギルティギア ジャッジメント	Arc System Works	ACT	4800日元
24日	摩托GP	MotoGp	NBGI	RAC	4800日元
24日	胜利赛马6 2006	ウイニングポスト6 2006	Koei	ETC	4800日元
24日	国王密令2	KING'S FIELD ADDITIONAL II	FromSoftware	RPG	4800日元
24日	急速房车赛2 终极竞速模拟器	TOCAレースドライバー2 アルティメット レーシング シミュレーター	Interchannel	RAC	4800日元
29日	速度与激情	The Fast and the Furious	NBGI	RAC	39.99美元
31日	雀·三国无双	雀·三国无双	Koei	TAB	4800日元
31日	太阁立志传IV	太阁立志传IV	Koei	SLG	4800日元
		2006年9月			
7日	Capcom经典合集	カプコン クラシックス コレクション	Capcom	ETC	4800日元
12日	星球大战2：原创三部曲	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.99美元
14日	山脊赛车PSP2	リッジレーサーズPSP2	NBGI	RAC	4800日元
21日	皇牌空战X：诡影苍穹	Ace Combat X: Skies of Deception	NBGI	STG	39.99美元
21日	潜龙谍影 数字漫画小说（日版）	メタルギア ソリッド バンドデシネ	Konami	ACT	2800日元
21日	赏金猎犬	バウンティ・ハウンズ	NBGI	FPS	4800日元
26日	NBA 07	NBA 07	EA	SPG	39.99美元
26日	疤面煞星：金权誉	Scarface: Money. Power. Respect.	Vivendi Games	SLG	49.99美元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年8月			
22日	海贼王：伟大的冒险	One Piece: Grand Adventure	NBGI	FTG	39.99美元
22日	吃豆人世界拉力赛	Pac-Man World Rally	NBGI	RAC	29.99美元
		2006年9月			
12日	星球大战2：原创三部曲	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.99美元
19日	狩猎季节	Open Season	Ubisoft	ACT	29.99美元
		2006年10月			
3日	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	39.99美元
10日	斯派罗传说：新的开始	The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra Entertainment	ACT	未定

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年10月			
1日	洛克人周年合集	Mega Man Anniversary Collection	Capcom	ACT	19.99美元
2日	模拟人生2：宠物生活	The Sims 2: Pets	EA	SLG	27.49美元
3日	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	29.99美元
10日	正义英雄联盟	Justice League Heroes	Warner Bros.IE	A.RPG	29.99美元
10日	篱笆墙外	Over the Hedge: Hammy Goes Nuts	Activision	ACT	29.99美元
10日	斯派罗传说：新的开始	The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra Entertainment	ACT	未定

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年9月			
25日	NBA Live 07	NBA Live 07	EA	SPG	59.99美元
26日	正义事业	Just Cause	Eidos	ACT	39.99美元
		2006年10月			
3日	FIFA 07	FIFA 07	EA	SPG	39.99美元
9日	致命格斗：末日战场	Mortal Kombat Armageddon	Midway	FTG	49.99美元
10日	正义英雄联盟	Justice League Heroes	Warner Bros.IE	A.RPG	39.99美元
10日	斯派罗传说：新的开始	The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra Entertain	ACT	未定

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年8月			
29日	炸弹人：零点行动	Bomberman: Act Zero	Hudson	ACT	59.99美元
29日	黑道圣徒	Saint's Row	Activision	ACT	59.99美元
31日	死刑犯	CONDEMNED PSYCHO CRIME	SEGA	ACT	6800日元
		2006年9月			
1日	分裂细胞：双重特工	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	59.99美元
7日	剑豪ZERO	剑豪ZERO	元气	ACT	6800日元
12日	战国无双2	Samurai Warriors 2	Koei	ACT	49.99美元
12日	星球大战2：原创三部曲	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.99美元
14日	水族游乐园～LIFE SIMULATOR～	アクアゾーン～LIFE SIMULATOR～	Frontier Groove	ETC	3800日元
19日	教父	The Godfather	EA	ACT	39.99美元
25日	NBA Live 07	NBA Live 07	EA	SPG	59.99美元
26日	正义事业	Just Cause	Eidos	ACT	39.99美元
28日	丧尸围城（日版）	デッドライジング	Capcom	ACT	7800日元
28日	全能赛车	Full Auto	SEGA	RAC	6800日元
		2006年10月			
5日	天诛 千乱	天诛 千乱	FromSoftware	ACT	6800日元

最终幻想III 08.24

推荐度 A | NDS | RPG | ◆Square Enix ◆5980日元 ◆对应NDS无线联机功能、任天堂Wi-Fi网络 | CERO A 全年龄玩家对应

在《FF》的很多作品纷纷移植掌机的现在，作为《FF》的一员，《FF III》还从未移植过。这次SE是下了狠心要将本作打造成NDS上的王者RPG。重新制作的3D画面让人不得不佩服SE的技术力，而新要素的加入也让老玩家在玩本作时会有新的感受。特别是利用触控笔的操作以及WI-FI网络的联动，这让玩家间的交流也增加了。另外，虽然是机能并不怎样的NDS，但SE还是秉承了自己一贯华丽的传统，在游戏中还是加入了多段高素质的CG动画，可见本作的诚意十足。

罪恶装备 审判 08.24

推荐度 B | PSP | FTG | ◆Arc System Works ◆4800日元 ◆无对应周边 | CERO C 15岁以上玩家对应

著名的"《罪恶装备》系列"目前已经是2D格斗游戏的巅峰，个性的角色、华丽的画面魄力的音乐和丰富的系统吸引了众多的死忠。虽然本作是以"横版过关"的动作游戏为卖点，但实际上更多人则是冲着"附带"的《SLASH》去的。以《罪恶装备 ISUKA》中收录的ACT游戏为基础制做的本作，在各方面都进行了改进。无论是敌人的种类还是同屏数量都要有所提升。操作的手感也不再显得生硬，这样在战斗时才能自然、顺利地发动必杀技。而附带的《SLASH》这里就不再介绍，一想到能在掌机上随时享受对战的乐趣，就让人兴奋不已。

梦幻之星 宇宙 08.31

推荐度 B | PS2 | A·RPG | ◆SEGA ◆6800日元 ◆对应周边PS BB Unit | CERO B 12岁以上玩家对应

作为"《梦幻之星在线》系列"的最新作，本作的单机模式游戏时间达到了40小时以上，游戏中包含15个巨大的BOSS以及20个以上的大迷宫，并新增了大量武器和道具，另外交通工具的加入也使得游戏的场景扩大了许多，从自由度而言无疑是超越前作的。而最吸引人的莫过于网络模式，玩家们可以创建属于自己的个性角色，与来自世界各地的玩家并肩作战，不过即使不能上网也不要紧，游戏还支持单机同屏多人组队冒险，当然在视觉效果上就要大打折扣了。向系列FANS推荐本作！

©1990、2006 SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved.TITLE DESIGN:YOSHITAKA AMANO
©1998-2006 Arc System Works co.,Ltd ©2006 SEGA.ALL Rights Reserved.

www.plumbook.cn

南京新世界电子公司

NEW WORLD

www.xsjgame.com

业务 QQ：583544576　神游联盟 QQ：362119163

本公司系神游科技（中国）有限公司正式授权江苏、安徽地区指定代理商，代理正规行货、全国联保、渠道正宗。现"神游联盟"专卖店江苏、安徽地区招募中，欢迎有识之士携手同进、共同发展。

本公司现诚聘业务人员、市场巡查员、专柜促销员若干名，欢迎有志者加盟本公司。

经营项目："神游公司 iQue 系列产品"、"索尼游戏机系列产品"、"任天堂掌机系列"及罗技、北通、京王子、酷豹等游戏周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理，同时备有日本卡通 DVD 等供您选择。

保修服务：神游科技荣誉出品（正宗行货）小神游系列游戏掌机正在热卖中，市场上任天堂掌机多为翻新机及少量水货机，质量无法保证，请认准神游 iQue 标记，15 天包换，一年保修，全国联保，告别翻新机、水货机。要想售后有保证，请认准神游联盟专卖店授权牌。

以下门店为神游科技（中国）有限公司江苏、安徽地区授权经销商

南京新世界鼓楼商店　地址：南京中央路41号—3
南京新世界中央门店　地址：南京建宁路13号—12
南京新世界新街口店　地址：南京中山东路71号
南京中山电子城分店　地址：南京洪武路135号A163档
南京新世界汉中门分店　地址：南京莫愁新寓106号

南京兴兴游戏机商店　地址：南京健康路
南京圣元电玩店　地址：南京白下区蓝旗街
南京新类型电玩　地址：南京玄武区石婆婆庵
南京子晨电玩　地址：南京凤凰西街
南京丽利电玩　地址：南京中央路

南京游戏频道　地址：南京新民路
南京次世代电玩　地址：南京新民路
南京新风电玩　地址：南京大钟亭
南京阿童木电玩　地址：南京鼓楼中央路
镇江时代电玩　地址：镇江市政路

常州樱花便利店　地址：常州市吊桥路
芜湖游戏人游戏经营部　地址：芜湖劳动路
淮阴世嘉电玩　地址：淮安电子电玩市场
溧水比奇电玩　地址：溧水县永阳镇分龙港
连云港班尼电玩　地址：连云港民主东路

南通樱之花电玩　地址：南通八仙城1区
马鞍山世嘉游戏店　地址：马鞍山湖东路
泰州魏峰电玩　地址：泰州迎春路
徐州新世纪电玩　地址：徐州市解放北路
昆山卡王电子商行　地址：昆山市玉山镇西园街

扬州万胜电玩　地址：扬州银河电子城B区
杨州百胜电玩电子　地址：杨州文昌中路
苏州发烧友电玩　地址：苏州市西北街
芜湖创世纪电玩　地址：芜湖劳动路
常熟星宇电玩　地址：常熟东门大街

盐城华生电玩　地址：盐城市解放北路
无锡双佳电玩　地址：无锡五爱地下数码港
徐州天马游戏专卖店　地址：徐州市大马路
溧阳新游戏机电玩　地址：溧阳北大街
合肥梦幻游戏专营店　地址：合肥市安庆路

南京新世界经营总部　地址：南京建宁路 22 号亚都大厦 10 楼 1010 室　电话：025—85501289　85549329
联系人：卫东　电话／传真：025—85501289　85549329 转 107
邮购部　邮购地址：南京建宁路 22 号亚都大厦 10 楼 1010 室　邮购电话：025—85549329 转 103　收款人：万洪来　邮编：210037
销售商售后服务中心　地址：南京建宁路 22 号批发部内　电话：025—85501289　联系人：卢先生
批发热线：025—85501289，85549329　批发地址：建宁路 22 号亚都大厦 10 楼 1010 室

神游科技（中国）有限公司（神游联盟）江苏、安徽地区授权经销商正在招募进行中，名额有限，申请从速！

上海春康商贸
上海P·K数码电玩专营店

暑期特价！

信誉是我们的生命力！原装配置，假一罚十！

这里有一流的技术，一流的服务，一流的设备，品种繁多！

本公司一直秉承信誉第一，顾客至上的理念，长期保持所售主机和原配件绝不以次充好，以旧充新，假一罚十的经营准则。我们拥有品种齐全的货物，一手的主机价格，完善的售后服务，并聘请了专业的维修技师，打造了当面拆机，当面维修，敞开式维修价格的经营特色，杜绝了游戏行业中蒙骗、坑害消费者的欺诈行为。经过我们不懈的努力和坚持，逐渐在顾客群中得到了良好的口碑，打造了P．K数码这一消费者信得过品牌，并且在易趣网上长期保持着极高的好评率与信誉度。

高价回收各类主机

为满足低价位消费业务，本店高价回收各类主机、掌机并可以旧换新，GBA最高回收价300元；SP最高回收价500元。

NGC、PSII、XBOX大量正版软件版面有限，有意者请来电咨询！

想买真正的全新机请到本店来——来就送礼品！！！谢谢光临！

P·K数码宝山店
地址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）
电话：021—66288809　联系人：赵伟刚　邮编：200071
QQ:264046009　营业时间：早11：30—22：30
公交：轻轨一号线直达宝山路线、66、65、51、18、101、69、78
工商银行卡号：9558 8010 0116 4622 455　持卡人：赵伟刚
农业银行卡号：95599 8003 05177 20113　持卡人：赵伟刚

欢迎邮购

P·K数码彭浦店
地址：上海市闸北区彭浦新村临汾路623号(即640号对面)　邮编：200435
电话：021—66831506　联系人：张杰　QQ:171330078
公交：04、46、95、114、203、722、762、845、849、850、865、912、916、地铁1号线　营业时间：早11：30—22：30
招商银行卡号：9555 5002 1564 1225　持卡人：张杰
工商银行卡号：9558 8010 0115 6063 494　持卡人：张杰

www.plumbook.cn

上海 游戏2000
上海 瑞格电玩
因版面有限，详情请电询！
职业网球大联盟2代 308元
拳击之夜 308元
孤岛惊魂 308元
幽灵行动 308元
古墓丽影 308元
极品飞车 308元
合金猎犬 308元
生与死4 308元
山脊赛车 308元
使命召唤 308元
哥谭赛车 308元
完美黑暗 308元
PSP 1450元
NDSL 1280元
PSII薄机 1180元
PSII手柄 100元
PSII记忆卡 130元
本店有大量PSII原装盘清仓处理。生化危机4 250元；合金装备3 250元；太空战士10 250元...
凡购XBOX360主机者一个月包换，三个月免费保修！
（可免费换游戏）
XBOX360豪华版套装 2780元
XBOX 1380元
分量线 220元
RGB线 280元
无线手柄 300元
凡购PSP主机者三个月免费包换，一年免费保修！
PSP黑机豪华版 1580元
普通版 1380元
1G记忆棒 280元
线控 90元
耳机 60元
PSP包 90元
三色到货
NDSL 1130元
IDS神游 880元
徐汇区
游戏2000(徐汇区徐汇梅陇店)
邮购地址：上海市徐汇区梅陇路457号（近漕云路） 邮编：200237
电话：021-64252807
联系人：李兆中 13918976681
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1733 4168 931
公交线路：50、218、131、957，地铁1号线（锦江乐园站下到本店只需5分钟）
营业时间：10：00-20：30
游戏2000（静安区静安店）
邮购地址：上海市西静安区凤阳路678号（近南京路、石门二路口） 邮编：200041
电话：021-62182099 62675167
收款人：冷 鸿 13002128661
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1690 4168 962
持卡人：冷 鸿
公交线路：20、112、23、15、21、37、939、41路。地铁1、2号线（石门路站下）火车站到本店只需5分钟
营业时间：10：00-20：30
静安区
卢湾区
瑞格电玩（卢湾店）
地址：上海市卢湾区黄陂南路710号
电话：021-53062481
MSN:YAYA1979@MSN.COM
QQ：521093329
工行帐号：9558 8010 0116 3248 052
招行帐号：6225 8802 1012 6063
公交线路：109、932、地铁、黄陂南路站下，往新天地方向步行7分钟
营业时间：10：00-20：30
游戏2000(镇江新飞跃加盟店)
地址：镇江市健康路48-11号（第四中学向前5米）
电话：0511-5891010
联系人：戴东 13775533222
公交线路：1、10、102到中山桥站下
营业时间：9：00-19：00
镇江市

EWIN2
BURN DREAMS AT WILL
让游戏轻松一点
for NINTEND NDS/lite
框架全图
NDS游戏支持度100%
自弹卡座插拔轻松
存档自动备份系统，多游戏存档不冲突
万胜锂离子电池，存档安全可靠
钽电容滤波电流更纯净
PCB电路板沉金倒角工艺，接触更加可靠
PS材料精美外壳（Lite版外壳喷UV设计）
全面支持三种存储卡
产品适用范围：
NDS Lite
NDS待机防尘卡
NDS
深圳市启程电子有限公司 代理批发热线：0755-21257032 13714526060
传真：0755-26452506 业务QQ：386451571 E-mail:szqichen@yahoo.com.cn
备注：宣传单中有关产品、图片功能描述等内容仅供参考，如有变化，恕不另行通知，本广告最终解释权归Ewin所有。

www.plumbook.cn